Nr. 2/Februar 1987 öS 50/sfr 6,-/DM 6,- · Tests und Vorstellungen · Die Computer-Software-Fachzeitschrift · aktueller software markt

ASM
Ab sofort monatlich!
aktueller software markt
Die Computer-Software-Fachzeitschrift

Nr. 2/Februar 1987
2. Jahrgang
öS 50
sfr 6,–
DM 6,–

Secret Service
Erste Tips zu FIRELORD

Der „Cleanie-Teenie":
Street Surfer auf „Recycling-Kurs"!

„Pinkig, punkig" – ausgeflippt:
Gehen Sie auf „TASS Times Trip"!

Punkte, Tore & Rekorde
„Ring frei" zur 1.Runde

Ein Hauch von Bogart:
Fragen Sie Sam Cruise!

Zu Gast beim ZDF:
Computer Corner – ade, es lebe „Technik 2000"!

Gelegenheit!
Computer und Software zu gewinnen!

c16chris

Die Kästchen und ihre „Bedeutung“:

Um dem Leser unsere Beurteilung der in ASM vorgestellten und getesteten Software-Programme in kurzer und übersichtlicher Weise, dennoch aber aussagefähig und umfassend zu übermitteln, hat sich die Redaktion wiederum für eine Darstellung in Form von Bewertungskästen entschieden.

Hierbei haben wir uns auf die unserer Meinung nach wesentlichsten Punkte der jeweiligen Themengebiete beschränkt. Da sich einheitliche Bewertungskriterien für die verschiedenen Software-Sparten nicht finden ließen, konzentrierten wir uns bei jedem Gebiet auf diejenigen Aspekte, die zur Beurteilung am wichtigsten waren.

Um die einzelnen Punkte mit größtmöglicher Genauigkeit zu bewerten, entschieden wir uns „Noten“ von 0 bis 12 zu vergeben. Diese Abstufung erlaubte uns, die Beurteilung knapp zu halten und damit platzsparend zu arbeiten, um möglichst viele Programme vorstellen zu können; gleichzeitig hatten wir die Möglichkeit, auf einen Blick eine Zusammenfassung des getesteten Programmes zu präsentieren.

Hallo, liebe Spiele-Fans!

„Das Kind ist zwar erst knapp ein Jahr alt, kann aber schon laufen!“, so etwas ist „biologisch“ undenkbar. Im Journalismus allerdings ist dies durchaus möglich. Dies zeigt unsere ASM, die nicht nur laufen kann, sondern sogar schon fest auf zwei Beinen steht! Der zweite Jahrgang ist „angebrochen“, ASM gibt's jetzt auch monatlich. Dies ist die erste Neuerung. Desweiteren haben wir mit Interesse die Einsendungen zu unserer „Wunschzettel-Aktion“ verfolgt (die genaue Auswertung wird im nächsten Heft bekanntgegeben), die u.a. neue Bewertungskriterien und -noten „zutage“ förderte. Im einzelnen sehen die Veränderungen wie folgt aus:

Bei den Bewertungskästchen – egal bei welcher Rubrik – kam noch das Faktum „Preis/Leistung“ hinzu. Viele unsere Leser hielten dies für absolut notwendig, um die Relation von Preis und tatsächlicher Qualität in Form einer Wertungszahl „veranschaulicht“ zu wissen. Näheres zu unseren „neuen“ Maßstäben erfahren Sie auf der „Pappe“, die vor dieser Seite liegt!
Ein gewaltiger Teil der Zuschriften unserer Leser „forderte“ eine „Sport-Seite“. Nun, auch wir hielten es für längst überfällig, Sportspiele und solche, die in „Grenzbereichen“ liegen, unter einer Rubrik zusammenzufassen. Dies ist hiermit geschehen! Wir hoffen, daß Sie diese Seiten genauso interessiert verfolgen wie all die anderen. Informativ sind sie allemal! Wenn Sie Fragen zu einzelnen Punkten oder weitere Verbesserungsvorschläge auf Lager haben sollten, so lassen Sie es uns wissen. Jetzt aber rein ins Vergnügen: Die ASM-Redaktion glaubt, wieder ein „paar“ tolle Spiele für Sie getestet zu haben. Und: Beachten Sie auch wieder unsere Wettbewerbe. Viel Spaß und viel Glück ...

Ihre ASM-Redaktion

Chefredakteur Manfred Kleimann auf der „Jagd nach Prozenten“. (Foto: s.g.)

Das ASM-Team hat wieder seine ganze „Kraft“ eingesetzt, um neue Preise ranzuschaffen!“ (Foto: fb). Von links nach rechts: Thomas Brandt, Manfred Kleimann, Bernd Zimmermann und Martina Strack.

Wettbewerbe

waren und sind ein fester Bestandteil der ASM! Diesmal haben wir neben TASS TIMES (S. 71) und ANTIRIAD (S. 37) noch einiges mehr zu vergeben: KARATE KID II von MICRODEAL (S. 33) wird's für den Atari ST geben! MASTERTRONIC läßt 20 Leser um einen MAGNUM-Joystick reicher werden. SPIDER heißt das phantastische Spiel um einen „Fliegenfänger“ (S. 49).

Last but 'n' least „verschenkt“ T.S. DATENSYSTEME neben Joysticks und Software einen ZX-Spectrum-Computer!

Na, dann los!!!

ASM – DER INHALT

KARATE KID II DANIEL 0324097 TARO

Perfekte Animation, Super-Grafik und jede Menge Action: KARATE KID, einer der Hits dieser Ausgabe. Testberichte S. 6

Wettbewerb S. 33

„Greif die Liane!" TARZAN, der Herr des Dschungels, läßt seinen Schrei nun auch auf dem Computer ertönen 18

Neu in ASM ist das SPORT-KALEIDOSKOP, neu auf C-64, Schneider und Spectrum ist XENO, eine atemberaubende Sportsimulation 48

TASS TIMES, das total verrückte Adventure von ACTIVISION, entführt Sie in die Welt von ausgeflippten Punkern und blutgierigen Monstern. Nur wer sich den merkwürdigen Gepflogenheiten der Menschen in Tonetown, dem Ort des Geschehens, anpaßt, hat eine Chance, mit heiler Haut davonzukommen.

Einen ausführlichen Test des Programms finden Sie auf den Seiten 64/65

Aber damit noch nicht genug! Wir verlosen TASS TIMES insgesamt 12mal für Atari ST, C-64, Amiga und IBM. Alles Nähere erfahren Sie auf Seite 71

Hi, Leute!

Eure Geduld hat sich gelohnt: auf den Seiten 74 und 76 werden nun endlich die Gewinner der Wettbewerbe aus ASM 9/86 bekanntgegeben. Die Sieger der heutigen Wettbewerbe werden dann in ASM 4/86 vorgestellt.

IMPRESSUM

Aktueller Software Markt

ASM

TRONIC-Verlag
Stad 35
D-3440 Eschwege
Tel.: (0 56 51) 3 00 11
Fax.: (0 56 51) 3 00 14

● **Herausgeber:** Axel Credè (verantw.) ● **Chefredakteur:** Manfred Kleimann (mk) ● **ASM-Redaktion:** Martina Strack (str), Bernd Zimmermann (bez), Thomas Brandt (tb), Uwe Knierim (uk), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (O.S.) ● **Freie Mitarbeiter:** Stefan Swiergiel (ss), Peter Braun (pb), Robert Fripp (rob), Rudi Soltar (rs), hine, j.b., C. E. French (c.e.f.) und max. ● **Titel:** F. P. Fischer, Bad Hersfeld ● **Layout:** M.B.M. New Pardon © Kassel ● **Satz:** GRUNEWALD. Satz & Repro GmbH, Lilienthalstraße 7-25, 3500 Kassel ● **Technische Herstellung:** Druckhaus Dierichs Kassel, Frankfurter Straße, 3500 Kassel ● **Vertrieb:** Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie in Österreich und in der Schweiz — Verlagsunion, Friedrich-Bergius-Straße 20, 6200 Wiesbaden, Tel.: (0 61 21) 26 60 ● **Anzeigenverwaltung (Inland):** Hartmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11 ● **Ausland/Public Relation (Büro Eschwege):** Hartmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. Tel.: (0 56 51) 3 00 11. **Anzeigenpreisliste:** Bitte Media-Unterlagen anfordern (Please contact us concerning your advertisement!) ● **Kleinanzeigen-Service und Abo-Verwaltung:** Annelie Kratzenberg, Heike Rabe ●

Bezugspreise: Das Einzelheft kostet 6,–DM; das Abonnement (10 Ausgaben pro Jahr) im Inland 55 Mark, für das Ausland 73 Mark.

ivw

aktueller software markt

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

„Daniel Düsentrieb"

Programm: Karate Kid II, **System:** Atari 520/1040 ST (Farbe), **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Microdeal, St. Austell, Cornwall, England, **Bezugsquelle:** u.a. Profisoft, Osnabrück.

Karate-Games gibt es mittlerweile reichlich. Der Boom wurde m.M. nach von Spielen wie *Exploding Fist* oder *International Karate* ausgelöst. Es folgte eine Reihe von verschiedenen Nachzüglern, die in der Qualität und Brutalität zwischen gut, durchwachsen und mies angesiedelt waren. Für den Atari ST ist nun ein fernöstliches „waffenloses" Programm erschienen, das sich eine Bestnote verdient: **KARATE KID II** ist das Spiel zum Film, der in unseren Kinos läuft. Die Handlung ist übernommen worden, darauf hat **MICRODEAL** größte Sorgfalt gelegt!

Es ist die Geschichte von Daniel LaRusso, der die gefährliche Herausforderung annimmt, das Böse zu besiegen, um ein „echter Mann" zu werden. Er möchte das Geheimnis der Trommel erforschen, die sich in der Höhle des Löwen - im Schloß von König Shohashi - befindet. Unser Held muß sich bis zum Erreichen seines Zieles der Schergen von Erz-Bösewicht Chozen erwehren, bis er dem Schurken selbst über den Weg läuft. Kampf ist also angesagt!

Daniel ist ein echter „Düsentrieb"; er kämpft - in „phosphatfreier Lauge" gewaschener weißer Kleidung wie ein Berserker. Joystick also in Port 1, und ran an den Feind! Insgesamt 16 verschiedene Bewegungen und Schläge hat er drauf (acht ohne Feuerknopf- und weitere acht mit Feuerknopf-Druck), mit denen er seine Feinde besiegen wird. Dies gelingt, indem man durch geschicktes Taktieren die Treffer anbringt und somit die Kampfstärke des Gegners auf Null absinken läßt. Mit zunehmender Spieldauer nimmt auch die „Qualität" der Gegner zu. Die Burschen werden immer gefährlicher, geschickter und stärker. Für jeden verdroschenen gibt's natürlich Punkte. Weitere Bonus-Punkte erhalten Sie beispielsweise, wenn Sie in der „Fliegenfänger-Szene" Miyagi's Arm mit dem Stick bewegen und sich die Eßstäbchen mit dem Feuerknopf schnappen. Eine besondere Prämie erhalten Sie beim Versuch, so viel wie möglich Eisschichten mit der „leeren Hand" (Karate) zu durchstoßen. Hierbei wird der Feuerknopf solange gedrückt gehalten, bis Daniel seine optimale Schlagkraft erreicht hat; dann loslassen, und „Düsentriebs" Hand saust hernieder.

Haben Sie alle Gefahren überstanden, gelangen Sie ins Schloß von König Shohashi, wo Sie dem üblen Chozen gegenüberstehen. Kämpfen Sie gegen ihn „wie gewohnt"; vermindern Sie durch geschickt angebrachte Treffer seine Stärke. Es wird Ihnen in dieser Szene auch nicht entgehen, daß in der oberen rechten Bildschirm-Ecke die geheimnisvolle Trommel angezeigt wird, von der ich schon sprach. Lüften Sie das Geheimnis, oder Sie werden den Ort des Grauens nicht lebend verlassen!

Besonders schön ist auch die Möglichkeit, mit zwei Spielern zu agieren. Der Spielverlauf ist der gleiche; beide Spieler treten nacheinander gegen die Bösewichter an. Gewonnen hat derjenige, der drei Runden für sich entschieden hat (Spieler 2 kämpft über Port 0).

Der Spielablauf von KARATE KID II beinhaltet eine hohe Geschwindigkeit, einen höheren Schwierigkeitsgrad, sehr gute Animation und tolle Background-Grafiken. Der Sound steht dem fast in nichts nach. Rundherum - ein gelungenes Spiel, das bei Atari ST-Fans bald im Regal stehen wird. Ein Kompliment nach Cornwall: Bravo, MICRODEAL!

Top Hit

Manfred Kleimann

Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	11
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Des Menschen treuester Freund

Programm: Scooby Doo, **System:** Spectrum, **Preis:** Ca. 25 Mark, **Hersteller:** Elite Systems, England, **Bezugsquelle:** U.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Schon vor geraumer Zeit angekündigt, nun endlich da: **SCOOBY DOO,** ein Spiel im Comic-Stil von **ELITE** (mit tatkräftiger Unterstützung von **GARGOYLE GAMES** produziert), ist erschienen. Ob sich das lange Warten gelohnt hat, wollten wir natürlich im Test sofort herauszufinden versuchen.

Die Idee des Spiels ist einfach, aber gut in Szene gesetzt: Sie müssen Scooby, seines Zeichens Hund und Held des Geschehens, helfen, seine Freunde Shaggy, Velma, Daphne und Fred aus den Klauen eines verrückten Wissenschaftlers zu befreien. Dieser lebt in einem verwitterten Schloß, in dem sich Geister, absolut nicht fromme Mönche, angriffslustige Fledermäuse und einiges mehr herumtreiben. Klar, daß die Aufgabe von diesen üblen Gestalten erschwert wird, wo es nur irgend geht! Scooby kann sich zur Wehr setzen, indem er seine Widersacher liebevoll mit seinen mächtigen Pfoten „streichelt"; doch dieser „Knock out" ist nur von kurzer Dauer - schon bald werden die Angreifer wieder aktiv!

SCOOBY DOO zu spielen, macht Spaß - ohne Zweifel! Die Grafiken sind fantastisch: Die Wahl der Farben, die Darstellung der Charaktere und die Animation, all das ist hervorragend gelungen. Der Sound fällt demgegenüber leider ein wenig ab, doch dieser Nachteil läßt sich ertragen. Beim ersten Hinsehen hatte ich mir das Spiel relativ einfach vorgestellt; um so angenehmer war ich jedoch überrascht, als ich feststellte, daß schon einiges Geschick aufgebracht werden muß, um sich bei diesem Spiel halbwegs gut aus der Affäre zu ziehen. Ich bin von **SCOOBY DOO** begeistert, und ich glaube, daß auch Sie viel Freude mit dem Programm haben werden. Zugreifen lohnt bestimmt! *jb*

Grafik	10
Sound	6
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

„Canterville-Tales"

Programm: Olli & Lisa, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 6 DM, **Hersteller:** Firebird.

Die Geschichte vom Gespenst von Canterville kennt sicherlich jeder von Ihnen. Und wenn man sich **Olli Lisa** ansieht, liegt der Verdacht nahe, daß eben dieses Werk von Oscar Wilde als Vorlage für das Spiel gedient hat. Auch hier ist es ein reicher Amerikaner, der dem armen Gespenst Sir Humphrey schlaflose Nächte bereitet.

Seine alte Burg soll nämlich Stein für Stein nach Amerika transportiert werden, bloß weil ein verrückter Multimillionär daran Gefallen gefunden hat. Natürlich hat Sir Humphrey beschlossen, daß er solche Geschichten nicht mit seinem Zuhause machen läßt. Er will den Amerikaner gehörig erschrecken, so daß dieser nicht einmal im Traum daran denken würde, die Burg zu demontieren.

Die Sache hat leider nur einen Haken. Sir Humphrey ist ein sehr altes und gar nicht schreckliches Gespenst und befürchtet zurecht, daß er gegen die in amerikanischen Filmen gezeigten Monster nicht antreten kann. Kein Mensch würde bei seinem Anblick in Angst und Schrecken versetzt werden, geschweige denn fluchtartig das Gelände verlassen.

Hier treten Olli und Lisa auf den Plan. Sir Humphrey kann sich nämlich mit Hilfe eines Zaubertrankes unsichtbar machen und meint, daß er dann bessere Chancen hat, den Amerikaner zu verjagen. Dazu braucht er aber diverse Ingredienzien, die über das gesamte Gelände verstreut sind. Also schickt er mir nichts dir nichts Olli los, daß der das Zeug zusammenhole.

Derweil wartet seine Frau Lisa bibbernd und zitternd auf ihn, denn Olli hat nur eine gewisse Zeit zum Sammeln der Zutaten. Sir Humphrey teilt Olli jeweils mit, was er suchen muß. Natürlich liegen die Sachen nicht nur einfach so herum, sie werden von anderen Schloßbewohnern (Monsterchen und so) bewacht. Insgesamt sind acht Zutaten zu finden. Man gelangt erst, nachdem man eine Zutat gefunden hat, in den nächsten Level, wo man eine weitere sucht. Jedesmal, wenn Olli eine Zutat zum Zaubertrank gefunden hat, bringt er diese zu Lisa, die bereits vor dem Kochtopf wartet. In einer netten Szene, die dazwischengeschaltet wird, erhält Olli dann von Lisa einen dicken Kuss. Ein anderes Schicksal erwartet Olli allerdings, wenn er das Zeitlimit nicht geschafft hat...

In der Hauptsache muß Olli über Leitern klettern, Aliens überspringen und dergleichen mehr, wie man es eben von solchen „Sammelspielen" gewöhnt ist. Wirklich hübsch sind aber die Grafik und die Animation. Auch die teils witzigen Einlagen machen dieses „billige" Spiel zu einem Hit. Insgesamt ist OLLI & LISA ein sehr unterhaltendes Spielchen, das mehr wert ist, als sein Preis vermuten läßt. Viel Spaß damit! *C.E. French*

Grafik	9
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	9
Preis/Leistung	10

Gute Qualität

Programm: N.E.X.O.R., **System:** Spectrum, Schneider, **Preis:** Ca. 25 Mark, **Hersteller:** Design Design, England, **Bezugsquelle:** U.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg, Computer-Shop, München.

Neu für die Schneider- und Spectrum-Rechner ist das Spiel **N.E.X.O.R.**, das vom englischen Software-Haus **DESIGN DESIGN** produziert wurde. Das Programm erinnert von seiner grafischen Gestaltung her etwas an die klassischen Ultimate-3D-Spiele, wie etwa *Sabre Wulf*, und auch die Handlung meint man schon von anderen Programmen her zu kennen.
Dennoch gehört das Spiel aufgrund seiner guten Grafik und seines unterhaltsamen Geschehens zu den überdurchschnittlich guten Neuerscheinungen der letzten Zeit.

Die Erde befindet sich in einem Krieg mit den Andromedanern. Eine Superwaffe wurde entwickelt, um der Auseinandersetzung ein (gutes) Ende zu bereiten, doch sie droht den Feinden in die Hände zu fallen. Aufgabe des Spielers ist nun, Nemesis, so der Name der Waffe, zu finden und vor den Aliens in Sicherheit zu bringen. Nachteil: Das „Ding" liegt in Einzelteilen in N.E.X.O.R., einem riesigen Komplex, herum. Also: Wer suchet, der findet! Um an die Teilstücke der Waffe heranzukommen, müssen zahlreiche Rätsel gelöst, Aufgaben bewältigt und natürlich Feinde „gekillt" werden. Einige der Teile benehmen sich recht merkwürdig: Sie beginnen plötzlich zu wachsen, während Sie sie herumtragen, und schwirren dann völlig unmotiviert in der Gegend herum - achten Sie also gut auf Ihr Leben (deren Sie insgesamt acht besitzen)! Anderen Teilen wachsen Beine; diese werden Ihnen ganz schön „auf die Sprünge helfen"!
Sowohl die Schneider- als auch die Spectrum-Version warten mit großartigen, farbenfrohen Grafiken auf; ebenso gelungen ist die Animation. Was jedoch gänzlich fehlt, ist der Sound (bei beiden Systemen). Weder FX noch „Musicke" lassen sich vernehmen, doch auch dieses Handicap läßt sich bei N.E.X.O.R. angesichts seiner bereits angesprochenen Qualitäten entschuldigen. *rs*

Grafik	9
Sound	–
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	8

Dauernd Ballern

Programm: War Zone, **System:** Atari 520, 520 1040 ST mit Farbmonitor, **Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Paradox Software/Eidersoft, **Bezugsquelle:** u.a. Compy Shop, Joysoft.

Es ist das Jahr 2090. Die Welt ist gerade von einer nuklearen Katastrophe heimgesucht worden. Die Menschen wollen von der Zivilisation retten, was zu retten ist. Aber schon versucht ein wahnsinniger Kriegstreiber, alles an sich zu reißen. Finden Sie ihn und auch die Bombe, an der er bastelt! Auf dem Weg dorthin greifen seine Handlanger Sie an.
Zugegeben, die Idee von **WAR ZONE** und **PARADOX**, ist nicht gerade neu! Nach dem Laden erscheint das Titelbild, ein Hintergrundsound ist zu hören. Ein Druck auf den Feuerknopf, und das Spiel geht los. Die Hintergrundgrafik scrollt von oben nach unten. Mittendrin befindet sich ein Fahrzeug, das Sie steuern. Von oben kommen dann die Gegner auf Sie zu. Panzer, Helikopter usw. schießen, was das Zeug hält. Deshalb ist es ratsam, die Beta-Flux-Bombe gleich am Anfang aufzunehmen, denn sonst werden Sie nicht weit kommen. Eine Ähnlichkeit mit dem Programm *Spy Hunter* läßt sich nicht verheimlichen. Natürlich ist WAR ZONE um Längen besser! Die Grafik ist, den Erwartungen entsprechend, sehr farbenfroh und abwechslungsreich. Auch die Spielgeschwindigkeit ist aufgrund der hohen Rechenleistung des ST's hoch und erfordert in den höheren Leveln eine gute Reaktion. Auch ein durchtrainierter Zeigefinger oder Daumen zum Feuern kann von Nutzen sein, denn geballert werden muß zu Genüge. Das richtige Spiel zum Abreagieren.

Stefan Swiergiel

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	7

BBC-Bomber

Programm: Skyhawk, **System:** BBC/Electron (u.a. auch für C-16), **Preis:** ca. 12 Mark, **Hersteller:** Bug-Byte, London, England, **Bezugsquelle:** siehe Hersteller!
Für den Commodore 16 soll **SKYHAWK** von **BUG-BYTE** recht erfolgreich gewesen sein. Das sagt der Hersteller. Ich kann mir das eigentlich nicht vorstellen, da es sich um ein Baller-Spiel der „schlechtesten Güte" gehandelt hat. Deswegen ein Wunder, daß Margeret Stanger eine Konvertierung für den **BBC/ELECTRON** vorgenommen hat. Sei's drum, das Spiel liegt nun vor. Die „Hunderttausendste" *Skramble-Version* ist nun auch für die Freunde des „seltenen Rechners" (bei uns!) zu haben. Was soll man zum Spielablauf sagen? Starten Sie schnell mit einem schlecht gestylten Flugzeug, beachten Sie erst gar nicht die Landschaft, sondern gleich die Gegner; das in zweierlei Hinsicht: die Grafik ist nicht die allerbeste; die Gegner dagegen fast schon zu schnell. Bevor man sich so richtig vom Boden erhebt, ist man auch schon bald wieder auf selbigem. Ansonsten läuft alles wie „gewohnt": Ballern, ballern, ballern. *hine*

Grafik	5
Sound	2
Spielablauf	3
Motivation	4
Preis/Leistung	6

KONAMI

JAIL BREAK

Mauer, Stein und Eisen bricht.

Für einen richtigen Gangster ist der Knast das Allerletzte. Das Essen kann man vergessen, und der Rest ist auch nicht viel besser. Da gibt es nur eine Lösung: raus hier! Ohne Rücksicht auf Verluste. Und dann wird der ganz große Coup geplant, nach dem man für immer ausgesorgt hat. Aber draußen wartet nicht nur die Freiheit, sondern auch der härteste Cop der Stadt! Jailbreak gibt es für den C 64 und für Schneider. Und den neuen Gesamtkatalog gibt es für jeden, der uns den Coupon schickt.

Name ______________________

Straße ______________________

PLZ ____________ Ort ____________

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.

ariolasoft

Von Experten für Experten.

ASM 2/87

Sorcery-Abklatsch

Programm: Camelot Warriors, **System:** Schneider, Spectrum, **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** Ariolasoft, **Bezugsquelle:** u.a. Funtastic, München; T.S. Datensysteme, Nürnberg; Profisoft, Osnabrück.

Da hat sich **ARIOLASOFT** eine ganz schwierige Aufgabe vorgenommen. Mit **CAMELOT WARRIORS** sollte vermutlich eine „Fortsetzungsgeschichte" des legendären *Sorcery (von Virgin Games)* geschaffen werden. Man beginnt - wie auch schon der Vorgänger - mit Schneider! Die Aufmachung der Kassetten-Hülle ist bombastisch. Sehr schöne „mittelalterliche" Schrift, gute Screen-Shots und ein Fantasy-Titelbild lassen auf einiges hoffen.

Nach dem Einladen der Schneider-Kassette baute sich tatsächlich eine wundervolle Welt des Mittelalters auf. Direkte Vergleiche zu *Sorcery* ließen sich allerdings nicht erkennen - zunächst!

Dann „schlenderte" ich so ein bißchen mit meinem Helden aus König Arthurs Zeiten durch die vier „Welten" (Wald, See, Höhle, Schloß Camelot), bis ich merkte, daß die „typischen" Elemente aus *Sorcery* (Bewegungs- und Action-Ablauf; Animation der Spielfiguren; Backgrounds usw.) doch immer deutlicher vor meinen Augen erschienen. Ich begab mich also auf die Suche nach den vier Elementen des 20. Jahrhunderts, die im Cornwall um 500 n. Chr. zu finden sind. Mein tolles Schwert „Excamembert" konnte mich allerdings nicht immer vor der Schar der Feinde retten, so daß ich des öfteren „darniederlag". ARIOLASOFT hat es geschafft, eine Art SORCERY II auf die Beine zu stellen, die zu gefallen wußte. Es handelt sich dennoch um ein eigenständiges Action-Adventure, das den Reiz der Fantasy World gut rüberbringt. Bleibt abzuwarten, wie die Fans solcher Spiele auf CAMELOT WARRIORS reagieren. Das „Lager" könnte gespalten sein, wenn sich wirklich ein SORCERY-Vergleich bestätigen sollte. *mk*

Grafik	9
Sound	5
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	7

„Auf die Sterne, fertig, los!"

Programm: Star Soldier, **System:** C-64, **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** Quicksilva, London, **Bezugsquelle:** u.a. Joysoft, Köln.

Und wieder geht es in den Weltraum! Wieder einmal sucht man sich einen Planeten aus, auf dem man eine Mission erfüllen muß. Wieder einmal geht es recht schnell und hektisch zu. Wieder einmal ist die Grafik ausgezeichnet... Einer der neuesten Vertreter dieser Gattung ist gleichzeitig auch einer der besten: **STAR SOLDIER** aus dem Hause **QUICKSILVA!**

Nachdem ich das Spiel eingeladen hatte, erblickte ich ein Anfangsbild, das mich zunächst „verwirrend" an *Tau Ceti* erinnerte: ein Drittel „Sternenhimmel", zwei Drittel Kontroll-Instrumente. Mit dem Icon steuerte ich die verschiedenen „Funktionstasten" an: Bei „Job" wurde ich über meinen Auftrag informiert (zuvor mußte ich jedoch „Competition" anwählen!); unter „Exam" konnte ich ein Viereck auf einen sichtbaren Planeten lenken, und mit „Go" war ich dann urplötzlich mitten im Kampfgeschehen.

Zahllose Feinde stürzten sich auf mich; „intuitiv" begann ich den Feuerknopf zu drücken. Und siehe da - ich traf die armen Kerle, die sich dann „skeletthaft" aus dieser Welt „verabschiedeten". Kurz vor ihrem Tod hinterließen Sie noch ein paar Gegenstände, die für mich nützlich waren: ein weißes Feld frischt Energie auf. Ein schwarzes Schild schützt Sie für zehn Sekunden. Ein Kreuz bewirkt, daß Sie mit Ihrer Waffe auch Objekte zerballern können. Wichtig ist vielleicht noch am Rande: Wenn Sie die Leertaste drücken, wirft Ihre Spielfigur, die wie ein *Ikari Warrior* aussieht, Handgranaten!

Insgesamt gehen, bietet STAR SOLDIER eigentlich für ein Ballerspiel 'ne ganze Menge: Spannung, Motivation und gute Grafik sind die Haupt-Komponenten bei einem Programm, das zu gefallen wußte! *hine*

Top Hit

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8

Geschichten aus 1001 Nacht

Programm: The Legend of Sindbad, **Sytem:** C-64, **Preis:** Ca. 30 Mark, **Hersteller:** Superior Software, England, **Bezugsquelle:** U.a. Computer-Shop, München.

„Sindbad, der Seefahrer" als Computerspiel? Warum nicht? Die englische Firma **SUPERIOR SOFTWARE** hat den „Stoff" aufgegriffen und in ein recht nettes Spiel umgesetzt: **THE LEGEND OF SINDBAD.**

Die Handlung basiert auf Sindbads letztem Abenteuer, der Gefangennahme durch Sultan Salabim. Hier sitzt er nun in einem Verlies, all seiner Schätze beraubt, und grübelt über seine etwas ungewisse Zukunft nach. Doch - wie könnte es anders sein? - Sinbad kann sich von seinen Fesseln befreien, und sofort macht er sich daran, den Weg aus dem Palast des Sultans zu finden. Um zu entkommen, benötigt er zwei Schlüssel, die ihm die Tore zum Ausgang öffnen. Wenn Sie das erste Level überstanden haben (was nicht einfach ist, glauben Sie mir!), werden Sie auf die Wachen des Sultans stoßen, die Sie mit etwas Glück und viel Geschick mit einem Schlag aus dem Weg räumen können. Der Anführer der Wächter dagegen ist schon ein etwas schwereres Kaliber - um gegen ihn zu bestehen, müssen Sie gleich drei Treffer landen! Hilfe ist jedoch unterwegs in Gestalt von Wunderlampen, die sowohl Bonuspunkte einbringen als auch Ihre Körperkräfte erhöhen. (In diesem Level werden Sie außerdem ein Passwort finden, mit dessen Hilfe Sie im Falle Ihres „Ablebens" das Spiel an dem zuletzt erreichten Punkt fortsetzen können.) Haben Sie die Auseinandersetzung mit den Wächtern überstanden, so geht es weiter mit einem Kamelritt durch die Wüste. Hier werden Ihnen seltsame Lebewesen begegenen, die es auf die armen Höckertiere abgesehen haben. Fünf Kamele müssen Sie unbeschadet durch die Wüste bringen, um ins nächste Level zu gelangen. Dort warten die Leibwächter des Sultans auf Sie, unterstützt von merkwürdigen Vögeln, die Sie nur mit je drei erfolgreichen Schlägen ins Jenseits befördern können (die Leibwächter dagegen strecken schon nach einem Treffer die Waffen). Der Sultan allerdings schaut nicht tatenlos zu: mit Hilfe seiner magischen Kräfte verwandelt er sich in einen Drachen, und diesen zu besiegen, braucht es immerhin 15 Hiebe. Also, aufgepaßt!

Sollten Sie auch diesen Kampf überstehen, so werden Sie mit der Mitteilung belohnt, daß Sie bei einem Wettbewerb einen ansehnlichen Preis gewinnen können. Hierzu noch ein Tip: Diese Botschaft erhalten Sie nur dann, wenn Sie das oben erwähnte Passwort **nicht** benutzt haben (was ich zugegebenermaßen ziemlich unsinnig finde).

Die Grafiken des Spiels sind ordentlich bis gut; die Figuren hätten etwas größer dargestellt werden können. Der Sound ist prima - mir hat es vor allem die Anfangsmelodie angetan. Alles in allem ein Spiel, das über dem Durchschnitt liegt. *rs*

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	7

Er kämpft und kämpft und ...

Programm: Cobra, **System:** Spectrum, Schneider, Commodore, **Preis:** Spectrum ca. 28 Mark (Schneider und Commodore ca. 32 Mark), **Hersteller:** Ocean Software, England, **Bezugsquelle:** U.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Aufgepaßt, Leute: Es geht wieder rund! Der harte Mann aus USA tritt wieder in Aktion. Die Rede ist von Sylvester Stallone alias Rambo alias City Cobra, der seinen Kopf (und seinen muskelbepackten Körper) für **OCEAN's** neues Programm **COBRA** hinhielt (als Vorlage für das Spiel diente, man ahnt es bereits, der Kinofilm CITY-COBRA).

Es ist natürlich immer ein etwas fragwürdiges Unterfangen, wenn die gut gebauten Filmhelden, in ein Raster aus einigen Pixeln gezwängt, auf dem Computermonitor für Recht und Ordnung sorgen sollen. In aller Regel werden aus den in natura so imposanten Erscheinungen recht witzige Männchen, denen man ihre Stärke und ihre herausragenden physischen Fähigkeiten nicht mehr so ohne weiteres ansieht.

So auch bei dem „Computer-Stallone", dessen Körper mit etwas merkwürdigen Proportionen versehen wurde. Die Beine etwas „mikkrig", der Kopf ein wenig zu klein (aber auf den „Grips" kommt's bei „Sylvie" ja auch nicht unbedingt an, oder?), der Oberkörper dagegen gewaltig (reicht für zwei „echte" Stallones) - so stolpert COBRA durch die Straßen einer Stadt, die von einer gemeingefährlichen Gangsterbande belagert wird. Neben der Bewältigung zahlreicher Aufgaben gilt es natürlich, zu ballern, was das Zeug hält, um der Bande den Garaus zu machen. Neues wird in dem Spiel nicht geboten. Freunden von reinen Actionspielen wird allerdings in ausreichendem Maße Gelegenheit geboten, sich auszutoben. Wer Gefallen daran findet (und bei der Darstellung des „Computer-Stallone" ein bis zwei Augen zudrückt), wird für einen halbwegs akzeptablen Preis ein Spiel bekommen, das für einige Zeit recht unterhaltsam sein kann.

Bernd Zimmermann

Grafik	5
Sound	4
Spielablauf	6
Motivation	4
Preis/Leistung	5

Doppelpackung, doppelt gut!

Programm: Uridium/Paradroid Double Pack, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** Hewson Consultants, 56B Milton Trading Estate, Milton, Abingdon, Oxon OX14 4RX, England, **Bezugsquelle:** u. a. Kaufhäuser.

Daß das Haus **HEWSON CONSULTANTS** gute bis sehr gute Produkte liefert, ist landläufig bekannt. Zwei der ganz großen HEWSON-Hits **URIDIUM & PARADROID** werden jetzt im Doppelpack angeboten. Beide Spiele, die mit dem Namen **Anthony Braybrook** „sehr eng" verknüpft sind, werden außerdem in einer **erweiterten Version** in der Nach-Weihnachtszeit ihre Käufer finden!

Zunächst zu **FAST PARADROID** (so der Original-Titel!):

Der erste Teil der Doppel-Packung umfaßt das altbekannte und sehr trickreiche Spiel, das schon einige Auszeichnungen und Erfolge in den Hitparaden vorweisen kann. Es handelt sich um das „alte" Original-Spiel; es „läuft" jedoch um weitere 50% schneller! Ein Genuß für Spieler, die Action mit taktischem Geschick und kniffligen Situationen verbinden möchten! Die Grafik ist, wie gewohnt, sehr gut; der Sound phantastisch. Auch die Bedienung ist beileibe nicht so schwierig, wie damals anfangs viele meinten.

URIDIUM (erweiterte Fassung):

Über dieses Spiel, das die jüngere „Software-Geschichte" beeinflußte, muß eigentlich kaum etwas gesagt werden. Wer dieses rasante, spannende und motivationsgeladene Programm noch nicht haben sollte, müßte eigentlich zugreifen (zumal PARADROID quasi „umsonst" mitgeliefert wird.)! Die „ausgereiftere" Version von Braybrook's Hit bietet eine modernere Grafik und einen kompletten neuen Satz an „Dreadnought-Blocks". Im einzelnen bedeutet dies, daß die feindlichen Angreifer zahlreicher sind, sie bewegen sich in einem anderen „Rhythmus". Ihr eigener „Manta" kann jetzt zu jeder Zeit auf dem „Master Runway" landen, ohne daß man den Hinweis „Land Now!" abwarten muß. Dadurch erhöht man das strategische Element im Spiel gewaltig. Sie können nun selbst entscheiden, wann Sie sich „zur Ruhe" begeben möchten, müssen allerdings aber dafür weniger Punkte in Kauf nehmen. Die Bonus-Wertung wurde erhöht; sie liegt jetzt bei 100 Punkten pro Schiff. Die Namen der verschiedenen Ebenen („Dreadnoughts") sowie deren farbliche Absetzung wurden beibehalten; die Plattformen jedoch sind gänzlich neu! Das Spiel als Ganzes ist etwas schwieriger geworden. Auch eine „echte" High-Score-Liste wurde hinzugefügt.

Fazit: Zwei Super-Spiele in einer Packung. Grafiken, Sounds, Spielwitz und rasantes Spielgeschehen auf „einen Haufen" hat es selten gegeben. Ich glaube, dieses „Programm-Paket" riecht nach einem Hitparaden-Stürmer! *mk*

Uridium/Fast Paradroid	
Grafik	10/9
Sound	9/8
Spielablauf	9/10
Motivation	10/9
Preis/Leistung	9

Hallo, Du da!

Programm: Twinky goes hiking, **System:** C-64/128, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Firebird, **Bezugsquelle:** Einzelhandel.

Gar nicht sooo schlecht, was bei bei **Twinky goes hiking** von **Firebird** so alles auf dem Bildschirm erscheint. Schließlich kann man für ca. 10 DM auch kein „Superprogramm" erwarten. Hier entspricht die Leistung gut dem Preis.

Das Spiel kann von einem oder zwei Spielern gespielt werden. Dabei steuern Sie Twinky, den Sie heil nach Twinkyhausen bringen müssen. Lassen Sie sich nicht entgehen, nach dem Einladen des Spiels von Twinky „angemacht" zu werden. Wenn Sie nämlich etwas zögern, bleibt der vorbeihüpfende Twinky einen Moment stehen, und ein, Sprechblase bildet sich: Hallo Du......, ja Du da vor dem Bildschirm.....warum startest Du das Spiel nicht? usw. Das ist für den Preis schon recht nett gemacht.

Wenn es dann los geht, sehen Sie auf dem zweigeteilten Bildschirm jeweils einen Parcours mit Twinky und seinem Zwillingsbruder, den entweder der Computer steuert (und das nur mäßig, wenn man überhaupt von Steuerung sprechen kann) oder Ihr Mitspieler. Dann geht die Hüpferei los, denn auf dem Weg nach Hause lauern allerlei Gefahren auf Twinky wie z.B. Skorpione, Steinmauern, Schlaglöcher und dergleichen, die übersprungen werden müssen. Im zweiten Level wird der Parcours dann perspektivisch dargestellt, um so eine Art 3-D-Effekt zu erreichen. Hier kann Twinky auch noch ein paar Herzchen sammeln. Die Animation der Figuren sowie die gesamte Darstellung kann für den Preis von 10 DM durchaus akzeptiert werden. Großartige Aktion darf nicht erwartet werden, aber wer Hüpfspiele mag, wird hiermit ein preisgünstiges erhalten.

Martina Strack

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	5
Preis/Leistung	7

c16chris

„Neuauflage"

Programm: Yie Ar Kung-Fu II, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 30 Mark (Spectrum ca. 25 Mark), **Hersteller:** Imagine Software, England, **Bezugsquelle:** u. a. Computer-Shop, München.

Hoppla, es geht wieder rund! Nachdem sich das Karatespiel YIE AR KUNG-FU lange Zeit in den Charts einen festen Platz gesichert hatte, hat nun **IMAGINE** einen Nachfolger, schlicht und einfach **YIE AR KUNG-FU II** betitelt, auf den Markt gebracht.

Wieder einmal ist China den üblen Machenschaften eines skrupellosen Regenten ausgesetzt. Doch Hilfe naht in Gestalt des tapferen Lee Young, Sohn des Helden aus dem Vorgängerprogramm. Lee ist ein Meister des Kung-Fu und verfügt über ungewöhnliche Kampftechniken, die nur von Generation zu Generation übermittelt werden. Somit sollte der Kampf mit dem Tyrannen und seinen Gefolgsleuten an sich eine lösbare Aufgabe sein, doch ich muß zugeben, daß ich einige Schwierigkeiten mit meinen Gegnern hatte.

YIE AR KUNG-FU II kann allein, gegen den Computer oder zu zweit gespielt werden. Der Reihe nach begegnet man den folgenden Angreifern, die verschiedene Waffen einsetzen (vorausgesetzt, daß man sich gegen den momentanen Krieger durchsetzen kann): Yen Pei (eiserne Zöpfe), Lang Fang (Fächer), Po Chin (Feueratem), Wen Hu (fliegende Maske), Wei Chin (Bumerangs), Mei Ling (Dolche), Han Chen (Bomben) und Li Jen (Blitze). Gleich nachdem Sie das Spiel gestartet haben, fliegen seltsame Gebilde auf Sie zu. Hier hilft nur eins: Springen Sie über diese Feuerkugeln (oder was immer das sein soll) hinweg, oder tauchen Sie darunter hindurch; keinesfalls aber sollten Sie sich auf eine Berührung mit ihnen einlassen, denn das geht zu Lasten Ihrer ohnehin schon begrenzten Energie. Nachdem Sie auf diese Weise drei Räume hinter sich gebracht haben, kommt es zum ersten Kampf. Hier wartet Yen Pei auf Sie, der Ihnen seine eisernen Zöpfe entgegenschleudert (andere Länder, andere Sitten!). Um nicht schon vorzeitig das Zeitliche zu segnen, sollten Sie versuchen, sofort in den „Infight" zu gehen - nur dann haben Sie eine Chance, noch die nächsten Gegner zu „erleben".

Na, ja, wie gesagt - kaum, daß Sie den ersten Gegner überstanden haben, wartet auch schon der nächste auf Sie: Lang Fang hat sich darauf spezialisiert, mit seinem Fächer wild in der Luft herumzuwirbeln; doch er ist noch einer der harmloseren Angreifer - ihn aus dem Weg zu räumen, ist nicht all zu schwierig. Während der Fights werden in unregelmäßigen Abständen für kurze Zeit Teetassen und Schälchen mit Nudelsuppe erscheinen (in diesem Moment wird mir wieder bewußt, daß ich heute noch nichts gegessen habe). Nehmen Sie diese unbedingt mit, denn die Suppe macht Sie vorübergehend unbesiegbar, und der Tee wird Ihnen in der Endphase des Spiels noch zugute kommen.

Außer einem etwas anderen Szenario konnte ich bei YIE AR KUNG-FU II nichts Neues gegenüber seinem Vorgänger entdecken. Die Grafiken sind, wie beim „ersten Teil", eher als durchschnittlich zu bezeichnen; die Animation ist ebenfalls nicht gerade überwältigend. Der Sound (mit der „S"-Taste wird zwischen Musik und FX umgeschaltet) ist solide, vielleicht noch einer der Höhepunkte des Spiels. Alles in allem ist YIE AR KUNG-FU II noch solchen Spielern zu empfehlen, die noch nicht im Besitz des Vorgängerprogramms oder eines anderen guten Karatespiels sind. An den Standard eines so excellenten Spiels, wie beispielsweise *International Karate,* kommt YIE AR KUNG-FU II nicht annähernd heran. *bz*

Grafik	5
Sound	6
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	4

Höhlen-Theater

Programm: Caverns of Eriban, **System:** Atari, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Firebird, **Bezugsquelle:** u.a. Compy-Shop, Mülheim.

Firebird wartet mit einem weiteren Höhlenspiel auf: **Caverns of Eriban.** Hierbei handelt es sich um ein typisches „Me-too-Produkt". Nur, daß man diesmal nicht in einer Höhle rumfliegt, um irgendwas oder irgendwen rauszuholen, sondern um „Supplies" reinzubringen. Dazu landet man auf den entsprechenden Basen, nachdem man zunächst auf der Oberfläche getankt und 5 von den Dingern eingeladen hat. Natürlich wird einem das Leben in den Höhlen nicht leicht gemacht. Überall tropft es und

Erntezeit – schlechte Zeit?

Programm: Melonmania, **System:** C-64, **Preis:** ca.30 Mark, **Hersteller:** Interceptor Software, **Bezugsquelle:** u.a. Computer Shop, München.

Mr. Megafat ist ein begeisterter Melonen-Züchter. Er liebt seine „Dinger" über alles. Nun zur Erntezeit stellt er mit Entsetzen fest, daß sich allerei Ungeziefer an seinen prallen Früchten ergötzt.„ Alarm, zu den Melonen!", denkt sich Megafat. So macht er sich auf den Weg, seine Melonen abzuernten (immer nur eine kann er auf seinem Kopf transportieren!) und diese in einem Kübel zu verstauen.

Das ist in Kürze die Story von **MELONMANIA,** einem neuen Spiel von **INTERCEPTOR SOFTWARE.** Mit Megafat rennt man nun hektisch herum, um die Melonen aufzuspüren. Die garstigen Viecher werden von unserem Helden „eingenebelt" und unschädlich gemacht. Doch: es ist gar nicht so einfach, die todbringenden Untiere zu erledigen. Mir jedenfalls gelang das nur sehr selten. Ein schwarzer Pfeil auf weißem Untergrund zeigt Ihnen an, daß Megafat in eine andere „Perspektive", sprich: „Bild", laufen kann. Das Spiel hat vom Gesichtspunkt des „Spielablaufs" einiges zu bieten: eine herrliche, gelungene Animation, ein guter Sound, nette Background-Grafiken und viel „Geschehen". Mich erinnert die Gesamtgrafik ein wenig an Produkte von *Gargoyle* und vor allem von *Mikro-Gen* (z.B. *Everyone's a Wally*).

Das Spiel ist recht gut gelungen, weist aber dennoch einen einzigen kleinen Fehler auf: es wird zu schnell langweilig. Da dies aber mein persönlicher Eindruck war, muß das nicht viel zu sagen haben. Es ist denkbar, daß MELONMANIA dennoch viele Freunde finden wird, da u.a. auch der Preis als vernünftig bezeichnet werden muß. Zum Schluß noch eins: Während der Ladezeit von MELONMANIA hat der Spieler die Möglichkeit, sich die „Zeit zu vertreiben". Es ist ein kleines Basic-Spielchen „eingebaut" worden, worin Sie Gegenstände über dem Himmel abwerfen müssen ...

Manfred Kleimann

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	6
Preis/Leistung	9

Hier beginnen Sie das Spiel!

Augsburger Puppenkiste läßt grüßen!

Programm: Legend of Kage, **System:** Schneider, Spectrum, C-64, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Imagine.

Nicht zu fassen! Hier hat sich **IMAGINE** einen großen Mißgriff geleistet. Auf die Veröffentlichung von **LEGEND OF KAGE** hätte man lieber verzichten sollen. Selten erlebt man so eine schlechte Grafik auf dem C-64!

Die Story ist folgende: Eine Prinzessin wurde entführt, und Sie müssen diese befreien, wobei Sie eine Menge Feinde (Ninja-Krieger sollen das sein) niedermetzeln müssen. Das war's, punktum!

Jetzt zur Grafik, bzw. das, was da so (in mieser Block-Grafik) über den Bildschirm wackelt. Zunächst sieht man ein bis zwei Baumstämme im Bild, der Hintergrund ist blau. Irgendwoher aus den Wipfeln kommen, nachdem die Prinzessin entführt worden ist, Ninja-Krieger hervorgeflogen. Sie können übrigens auch auf einen Baum klettern und ebenso unmotiviert herumsegeln, wie Ihre Widersacher. Auf die Feinde können Sie mit einem Schwert einschlagen oder sie mit Ninja-Sternen traktieren, bis Sie im Schloß die Prinzessin befreien.

„Wunderschön" anzusehen ist dabei die sogenannte Animation der Figuren. Sie „laufen" so ähnlich wie die Marionetten in der Augsburger Puppenkiste, immer ein Bein nach oben (hoppsassa). Fazit: Das Spiel ist noch nicht mal 10 Mark wert. Darauf sollte man besser verzichten!

str

Grafik	1
Sound	1
Spielablauf	2
Motivation	0
Preis/Leistung	0

Raketen mit „Wärmesucher", die sich Ihr Ziel innerhalb einer bestimmten Bandbreite selbst suchen, sind hinter einem her. Das war's schon.

Jedesmal, wenn man alle Hilfsmittel abgeladen hat, muß man wieder an die Oberfläche und neu laden (und meistens auch tanken). Die Grafik ist durchschnittlich, der Sound beschränkt sich auf Schußgeräusche. Wer einen Highscore hohlen will, der bringe sich an eine sichere Stelle, von der aus man bequem Raketen abschießen kann.- Die kommen mit schöner Regelmäßigkeit angeflogen und können zum Teil gefahrlos abgeknallt werden. Übrigens nützt das Abschießen von „Tropfen" in der Höhle herzlich wenig. Es kommen immer neue nach. Fazit: Nichts besonderes.

Martina Strack

Grafik	5
Sound	5
Spielablauf	6
Motivation	4
Preis/Leistung	8

„All Systems go!“ – Eine Werbung für SDI?

Programm: Defcom, **System:** Schneider CPC, C-64, Spectrum, **Preis:** ca. 36 DM, **Hersteller:** Quicksilva, Victory House, Leicester Place, London WC2H 7NB

DEFCOM, so heißt das neueste Spiel von **QUICKSILVA,** das nun frisch ins (Software-)Rennen geschickt wurde. Ich habe das Spiel auf allen drei Computern getestet und mich entschlossen, eine Art Vergleichstest durchzuführen, da die Unterschiede zwischen den einzelnen Versionen doch recht groß sind.

Die Story: Die Erde wurde (wie könnte es auch anders sein) mal wieder von Außerirdischen angegiffen. Die SDI-Pläne sind auf Erden mittlerweile so weit verwirklicht, daß man eine voll einsatzfähige Kampfstation in der Umlaufbahn hat. Die Alien-Verbände werden von Geo-stationären Satelliten aus gesteuert, die es abzuschießen gilt. (Die Aliens natürlich auch!). Zu diesem Zweck ist die Kampfstation mit den modernsten Waffen ausgerüstet. Wie man an der Story merkt, ist die Spielidee mehr schlecht als recht, aber es kommt noch schlimmer.

Bei meinen Versuchen, die Spectrum- und die Schneider-Version zu spielen, mußte ich leider feststellen, daß diese kaum spielbar sind. Begründung: Die Steuerung ist derartig ungenau und die Geschwindigkeit der Angreifer so hoch, daß ein Treffer reiner Zufall ist. Beim C-64 sieht das Ganze etwas anders aus. Diese kann man zwar spielen, die Grafik-Effekte halten sich aber in Grenzen. (Kleiner Hinweis am Rande: der Einfachheit halber werde ich von nun an den Spectrum mit „SP.“ und den Schneider mit „SC.“ bezeichnen) Beim SP. und beim SC. sind die Sprites schön groß und prima animiert, beim C-64 hat man allerdings eine größere Auswahl von Feinden zur Verfügung.

Auch bei der Steuerung gibt es gewaltige Unterschiede: Während beim C- 64 nach links und rechts gesteuert werden kann, ist beim SP. und beim SC. die Steuerung auch nach oben und unten möglich. Dafür kann beim C-64 die Fluggeschwindigkeit erhöht werden. Bei allen drei Versionen ist es möglich, während des Spiels ein Menue-Fenster auf den Bildschirm zu bringen. Man ist also jetzt in der Lage, verschiedene Waffen auszuwählen, eine Punkteanzeige zu aktivieren und ein Informations-Fenster einzuschalten. Teilweise verdekken diese Fenster aber das Spielgeschehen, so daß man nicht sehen kann, was los ist.

Beim SP. und beim SC. ist es darüberhinaus möglich, ei-

Weltraumspektakel für „drei Computer"!

ne Weltkarte aufzurufen, auf der man die eigene und die Position der gegnerischen Satelliten sehen kann, um diese dann anzusteuern. Die C-64-Version bietet diese Karte nicht; dies wurde aber dadurch ausgeglichen, daß man im untersten Bildschirmdrittel die Erdkugel mit sämtlichen Kontinenten sehen kann, was auch jederzeit eine Ortsbestimmung ermöglicht. Die beiden anderen Versionen zeigen eine nichtssagende grüne Kugel auf dem Bildschirm.

Kommen wir zum Sound: Dieser ist beim Spectrum schlicht und einfach nicht vorhanden. Der Sound beim C-64 ist recht gut. Am meisten hat mich aber der Schneider überrascht. Was da aus dem Lautsprecher kommt, ist einfach phantastisch, vor allem wenn man die musikalischen Fähigkeiten dieses Computers bedenkt. Neugierig geworden, holte ich mein Stereokabel aus der Schublade und hörte mir das Ganze mit zweimal 50 Watt (Sinus) an. (Mein Vater war ganz schön sauer). Ich muß sagen, echt gut! Es ist damit etwas eingetreten, was ich, ehrlich gesagt, niemals für möglich gehalten hätte: Der C-64 wurde in puncto Sound vom Schneider geschlagen! Zur Ehrenrettung des C-64 sei gesagt, daß dieser leider keinen Stereo-Sound erzeugen kann, gerade da liegen aber zumindest beim Spiel DEFCOM die Vorzüge der Schneiderversion.

Spielerisch gibt DEFCOM nicht allzuviel her, zumindest die Spectrumversion sollte man ganz schnell wieder vergessen. Die C-64- und die Schneider-Versionen kann man nur aufgrund des guten Sounds und der ordentlichen Grafik-Effekte empfehlen. Wer mehr erwartet, als eine einfallslose Ballerei, der sollte besser die Finger von DEFCOM lassen!

Bewertung: Da ich diesmal genügend Zeit hatte, alle drei Versionen zu testen, diesmal drei Bewertungskästchen.

Ottfried Schmidt

Schneider:

Grafik	7
Sound	11
Spielablauf	5
Motivation	6
Preis/Leistung	6

C-64:

Grafik	7
Sound	9
Spielablauf	6
Motivation	7
Preis/Leistung	6

Spectrum:

Grafik	7
Sound	1
Spielablauf	5
Motivation	6
Preis/Leistung	5

Greystoke - die Legende vom Affenmenschen

Programm: Tarzan, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, MSX, BBC, **Preis: ca. 40 Mark, Hersteller: Martech,** (englischer Vertrieb für Europa: Micropool), **Bezugsquelle:** u.a. Funtastic MailOrder, München; T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Sein furchterregender Schrei ist weltberühmt geworden: Es muß wohl die Stimme von Johnny Weissmueller gewesen sein, die dafür sorgte, daß jedes Kind allein an einer „fehlerhaften Artikulation" den Mann erkennt, der seit über 50 Jahren einen Bekanntheitsgrad hat, der dem von „Mikkey Maus" ebenbürtig ist. MARTECH hat nun diesen Mann aus dem „Buch" bzw. aus dem Kino-Hit Greystoke - die Legende von Tarzan geholt und in den Computer eingespeist: Das Action-Spiel heißt schlicht und einfach TARZAN.

Der Hintergrund der Geschichte: TARZAN, der Affenmensch, begibt sich auf die Suche nach der schönen Lady Jane Greystoke, die von Usanga, dem Häuptling des Wamabo-Stammes, entführt wurde und an einem unbekannten Ort gefangengehalten wird. „Jane" soll nach Ablauf von drei Tagen die scharfen Klauen des Geiers Ska zu spüren bekommen, wenn es TARZAN nicht gelingt, sieben auf mysteriöse Weise verschwundene Edelsteine zu finden und diese dem Stamm auszuhändigen. Diese Juwelen werden als die „Augen des Regenbogens" bezeichnet, da jeder der Kleinode eine Farbe der Himmelserscheinung trägt.

TARZAN muß nun erfahen, daß einer seiner Freunde, ein Gorilla, aus reinem Übermut die Steine geklaut und sie in die Weiten des Urwaldes verstreut hat. Nun geht sie los, die Sucherei! (Getestet wurden die C-64- und die Spectrum-Versionen. Das Hauptaugenmerk wurde auf die Commodore-Fassung gelegt, weil der „Trommel-Sound" die Atmosphäre so richtig zur Geltung brachte!)

Das Anfangsbild zeigt unseren Helden im tiefen Dschungel. „Unter dem Urwald" befindet sich Tarzans Energie-Anzeige. Ein Feld ist frei für die Darstellung der gesammelten Objekte. Tarzan kann sich per Joystick in alle Richtungen bewegen (analog zu den Joystick-Bewegungen) und mit „diagonal rechts oben" oder „diagonal links oben" Salti vollführen. Joystick nach oben bewirkt den Sprung, während Joystick nach unten den alten Knaben „in die Knie zwingt" (er kann sich dann ducken). Drückt man den Feuerknopf, passiert nichts. Macht auch nichts, denn wenn Sie den Feuerknopf gedrückt halten und gleichzeitig nach links oder rechts „lenken", verteilt er Hiebe. Nach unten und oben gedrückt, schlägt er mächtige Kinn- oder Leberhaken. Wichtig auch: Gegenstände nimmt Tarzan auf, wenn man den Joystick nach unten zieht!

So, jetzt sind Sie gut gerüstet, um die Rettungsaktion zu beginnen. Passen Sie auf, daß Sie nicht in Treibsand oder Fallen hineingeraten - das kostet Energie. Ebenso „kraftraubend" sind Berührungen mit den Tieren des Dschungels - vor allem der Leopard sei hier genannt - und die Auseinandersetzungen mit den Eingeborenen.

Tarzan muß den Löwen Numa und Hustah, die Schlange, finden. Und: Aufgepaßt vor den vergifteten Speerspitzen der Kurotawi und den „Feuer-Rohren" der weißen Jäger! Tarzan hat, wie gesagt, drei Tage Zeit, um seine Aufgabe zu bewältigen. „Unterstützt" werden die Tages- und Nachtsequenzen durch leicht verschiedene Sounds. Am Tag begleiten ihn der Trommel-Sound der Eingeborenen (sehr gut!), nachts ist die musikalische Untermalung sanfter.

Die Gegenstände, die unser Held aufsammeln will, sind teilweise animiert, so daß man manche erkennen kann. Andere sind unter Umständen versteckt oder nur schemenhaft angedeutet. Man sollte also vor allem, was einem interessant vorkommt, Halt machen, um zu versuchen, etwaige nützliche Dinge zu erwerben (diese werden nach Erhalt grafisch in einem freien Feld dargestellt!).

Ebenso versteckt sind mögliche Lichtungen und „Waldwege", die Tarzan gehen muß, um zu seinem Ziel zu gelangen. Auch hier empfiehlt es sich, die Möglichkeiten abzuchecken! Hat Tarzan es geschafft, die Steine zurückzugeben, erhält er die Dame seines Herzens zurück. Dann ertönt sein typischer, unverkennbarer Tarzan-Schrei, der übrigens auch schon zu Beginn des Spiels - nach dem Einladen - zu hören ist!

Fazit eines „dreitägigen Dschungel-Urlaubs": Das Spiel hatte mich zunächst nicht begeistert. Zu langweilig erschien mir das Spielgeschehen, „zu unklar und unübersichtlich", dachte ich. Nach einer Weile hatte ich es „geschnallt", und fortan begleitete ich TARZAN auf seinem Weg. Die Grafik ist nicht berauschend (erinnerte mich ein wenig an *Amazon Women*), hätte noch besser sein können. Die Animation der Spielerfigur und aller anderen Tiere, Eingeborenen und „Janes" ist sehr gut. Der Sound („Congas in der Wildnis") ist nicht aufdringlich, sondern „dezent atmosphärisch passend". TARZAN ist ein kniffliges Abenteuer (Action), das besonders auf den zweiten Blick voll zu überzeugen wußte.

Manfred Kleimann

C-64/Spectrum	
Grafik	9/9
Sound	10/5
Spielablauf	9/8
Motivation	9/9
Preis/Leistung	9/9

Weitere Action Games auf S. 27

An
TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK“
Postfach 870
3440 Eschwege

ASM-FEEDBACK

Liebe ASM-Leser,

wieder haben wir uns sehr über das „Feedback“, das wir von Euch bekommen haben, gefreut. Wie viele von Euch schon festgestellt haben werden, haben wir einiges von Euren Vorschlägen umgesetzt, die zum Teil auch in der „Wunschzettel“-Aktion sehr stark vertreten waren. So wird es ab dieser Ausgabe neue Bewertungskästchen mit bis zu 12 „Punkten“ geben, und eine neue Rubrik wurde eingeführt: „Sport-Kaleidoskop“. Wir haben uns ebenfalls dazu entschieden, das „Jahresinhaltsverzeichnis“ weiter bestehen zu lassen und jeweils die im vorigen Heft getesteten Programme fortlaufend mitaufzunehmen. In der nächsten Ausgabe von ASM werden wir eine Auswertung der „Wunschzettel“-Aktion bringen. Doch zunächst einmal viel Spaß beim Lesen!

Eure ASM-Redaktion

„Schärflein beitragen“

So, nachdem Ihr jetzt schon eine Weile die tolle Feedback-Rubrik habt, will ich auch mal mein Schärflein beitragen. Ersteinmal: Ich bin auch einer von den geplagten Atari-Usern (ja, schon wieder einer!) und muß mich mit den Leuten rumärgern, die meinen ihr, „Möchtegern-Computer“ wäre besser als der 800 XL (natürlich meine ich die 64er, wen denn sonst?). Leider muß ich den meisten Leserzuschriften recht geben, daß zuwenig Software von dem Atari besprochen wird, aber leider weiß ich auch, daß das (zum größten Teil) nicht Eure Schuld ist.
Naja, jetzt aber auch mal ein Lob: Ich habe Eure Zeitschrift von der ersten Ausgabe an gekauft und finde sie echt spitze! Daß immer noch Verbesserungen möglich sind, ist klar und deshalb gleich zu den Verbesserungsvorschlägen von Stephan Hüttinger in ASM 9/86: 1. Die Idee mit dem Inhaltsverzeichnis der gesamten Spiele in einer Ausgabe ist eine sehr gute Idee, die Ihr Euch mal überlegen solltet. Wenn ich nämlich später nochmal eine bestimmte Spielbesprechung suche, artet das immer in einer argen Sucherei aus. 2. Die Bewertungsskala ist jetzt eigentlich genug kritisiert worden. In den Grundzügen ist sie ja in Ordnung, aber ich muß auch anmerken, daß ihr zu oft die 10 vergebt. (Ihr bevorzugt nicht rein zufällig Mastertronic?!). 3. Den „Farbenwirrwarr“ find' ich persönlich nicht so schlimm. Solange jedes Spiel auf einer Seite in der selben Farbe besprochen wird, so ist das sogar sehr übersichtlich. 4. Eine bessere Unterteilung in einzelne Sparten finde ich auch wünschenswert. Dieser Vorschlag geht dann auch in 1 ein. 5. Spiel des Monats muß nicht sein, ich finde da reicht die Top 30. 6. Poster ist ebenfalls überflüssig, das würde nur den Preis hochtreiben (wenn nicht, bin ich der Sache natürlich nicht so abgeneigt.) 7. Bessere Vorschau !!! Sowas such' ich in jedem Heft von Euch immer vergebens, also nu aber schnell. 8. Secret Service halte ich auch für sehr gut und würde es toll finden, wenn ihr es noch erweitern würdet. Soweit zu Stephans Vorschlägen. Was ich an Eurer Zeitung einmalig finde, ist die Rubrik NEWS: Soviel Information auf so wenig Raum bietet keine andere Zeitschrift! So, das wär's dann erstmal, macht weiter so!

Sebastian Werner, Berlin

(Anm. d. Red.: Was das Inhaltsverzeichnis angeht, werden wir in Zukunft immer die „neuen“ Spieletests in das „Jahresinhaltsverzeichnis“ einfügen, so daß Ihr immer ein komplettes Inhaltsverzeichnis habt, das das Auffinden der Spiele erleichtert. Bei der Bewertungsskala wurden zwei weitere „Punkte“ hinzugefügt und einige Kriterien geändert. Achtung! Wir bevorzugen Mastertronic nicht! Wir fragen uns, wie dieser Eindruck entstehen konnte. Bei unseren Tests spielt es keine Rolle, von welcher Firma das Spiel kommt. Das wäre ja noch schöner! Übrigens wird es in der nächsten Ausgabe eine Auswertung des „Wunschzettels“ geben. Wir haben schon in dieser einiges geändert, was sich bei den meisten Einsendungen als Kritikpunkt herausgestellt hat, z.B. Bewertungskästchen, Sportspiele usw. Natürlich wird es wahrscheinlich auch jetzt noch Kritik an den Bewertungskästchen geben. Man kann es eben nicht allen recht machen! Wir hoffen aber, daß wir Eure Wünsche ausreichend berücksichtigt haben. Außerdem zur Vorschau: Eine Vorschau ist sehr schwierig zu machen, da einige Spiele zwar angekündigt sind, dann aber doch erst später fertiggestellt werden als ursprünglich geplant. Wir können also keinen Test ankündigen, wenn wir das Spiel nicht schon in den Händen halten würden, und dann wären wir zwangsläufig sehr inaktuell.)

„Spitzenmäßig"

Zu aller erst möchte ich mich mal bedanken für dies superge...(Entschuldigung) spitzenmäßige Heft, das ihr da immer produziert! Echt super! Endlich wurde diese Marktlücke geschlossen, was mich sehr freut!

Ich besitze selbst einen C-64 mit Floppy, Monitor,...und natürlich auch mit einiger Software! Leider sind auch Raubkopien (wie ihr das so böse nennt) dabei. Dieser Punkt ist ja schon oft in den Feedback-Seiten angesprochen worden. Und ich muß sagen, daß ich das Wort RAUBKOPIEN und SOFTWAREPIRATEN für sehr stark übertrieben halte, da wir ja direkt nichts rauben. (Was diese Angelegenheit angeht, bin ich genau der Meinung, die auch dieser sogenannte A.N.ONYM in Heft 9 Seite 20 vertritt!).

Nun aber noch einmal zu einem erfreulicheren Thema, nämlich Eurer Zeitschrift: Ich muß Euch wirklich ein ganz, ganz dickes Lob aussprechen, da es solche Zeitungen nur sehr vereinzelt gab. Was allerdings die Übersichtlichkeit bei Euch angeht, müßte ich Euch eine (sorry) 4-5 geben, da man wirklich lange suchen muß, bis man endlich etwas findet, was man gesucht hat!

Was die Verbesserungsvorschläge angeht, bin ich genau der Meinung, der auch Stephan Hüttinger aus München (ASM 9 S. 19) ist.

Wenn Ihr weiter so macht, habt Ihr in mir mit Sicherheit einen treuen Käufer Eurer Zeitschrift.

Ach so, noch was: Meinen richtigen Namen kann ich aus Sicherheitsgründen nicht nennen, aber viele werden mich unter dem Namen PLAYWOOL kennen! Naja, Moment noch eins: Greetings to Mr. Volt und Wez. (sind zwei gute Freunde!). Ich würde mich freuen, wenn Ihr meinen Brief ganz oder teilweise abdrucken könntet! So, nun aber wirklich: Macht weiter so mit Eurer ASM und...haut mal rein.

Playwool, Monitorhausen 1

„Atari-Aktion"

Ich finde Ihre Aktion für Atari Computer sehr gut, da dieser Computer sicherlich sehr gut ist, jedoch gibt es fast keine Software. Vielleicht wäre es angebracht, ein ASM-Atari-Sonderheft herauszubringen, das ausschließlich nur für XL und ST gedacht ist. Für den ST (den ich auch besitze) glaube ich, daß es solche Probleme nicht gibt.

Noch ein bißchen Kritik zu Eurem Heft.

Ich finde Euer Heft entspricht etwa dem in England hergestellten „Computer Gamer", daß stört mich jedoch keinesfalls. Erstens liegt der Preis weit unter dem der englischen „Konkurrenz". Ich finde es gut, daß Ihr nur Programme vorstellt, denn Hefte mit Listings kann man überall bekommen.

Peter Laengauer, Zillehof 7, A-1130 Wien

„Senf"

Als begeisterter ASM-Leser freue ich mich riesig über die Möglichkeit, daß ASM-Leser in der Rubrik „Feedback" mal so richtig ihren „Senf" dazu geben dürfen, den Ihr versucht, so gut wie möglich zu berücksichtigen. Ich möchte mich der Meinung von S. Hüttinger, München, anschließen und als Verbesserungsvorschlag ein Inhaltsverzeichnis der Spiele im Heft, sowie eine Gesamtjahresübersicht vorschlagen. An Eurer BW-Skala müßt Ihr auch was ändern, denn die „10" wird wirklich zu leicht erreicht.

Stefan Janik, Lohmar-Heide

(Anm. d. Red.: Was die angesprochenen Verbesserungsvorschläge angeht, möchten wir an unseren „Kommentar" zum Leserbrief von Sebastian Werner verweisen, der Ähnliches geschrieben hat.)

„C-16-Pokes"

In der letzten Ausgabe Eurer Spitzenzeitschrift (Nr. 9/86) habt Ihr zum ersten mal Pokes für den C-16 abgedruckt. Ich finde, das war ein großer Schritt nach vorn! Ich hoffe, daß Ihr noch mehr abdruckt. Ihr sucht doch immer Leute, die Kritik an Eurer Zeitschrift üben, oder? Ich habe auch etwas zu „meckern". Nämlich, daß Euer Superblatt in so kleiner Auflage erscheint. In unserer Stadt muß man sich ziemlich anstrengen, wenn man noch ein Exemplar „ergattern" will. Ich hoffe stark, daß sich das in Zukunft, wenigstens ein bißchen ändert. Ansonsten ist dies eine der besten Zeitschriften, welche es gibt!

Oliver Fischbein, Korbach

(Anm. D. Red.: Lieber Oliver, erstmal vielen Dank für das Lob. 2. Unsere Auflage ist gar nicht so klein! Das Problem liegt da auch bei Eurem Zeitschriftenhändler. Der kann nämlich die Zeitschriften beim Großhändler bestellen und sollte dies auch eigentlich tun, so daß jeder unsere Zeitschrift erhalten kann. Du kannst den Zeitschriftenhändler ja mal darauf ansprechen. Aber noch ein anderer Tip: Vielleicht kannst Du ja auch ein Abonnement in Erwägung ziehen. Dann erspart man sich nämlich die Lauferei. Übrigens, selbst der „Stern", der ja eine sehr hohe Auflage hat, ist schnell „ausverkauft".)

„Bildschirmfotos"

Im großen und ganzen ist Eure Zeitschrift ja nicht schlecht, aber es gibt doch einiges zu bemängeln: Daß man nicht zu jedem Spiel ein Foto abdrucken kann, ist verständlich. Aber das würde ich nur bei Spielen mit schlechter Grafik machen, doch bei Spielen wie „Marble Madness" (Amiga-Version) ist es echt ein Hammer, kein Bild abzudrucken. Denn gerade bei solch einem Spiel ist es doch bitter nötig, ein Foto zu zeigen. ... Ich finde es (außerdem) nicht richtig, daß für manche Tests 1-2 Seiten verwendet werden und für andere nur zwei Sätze.

Hendrik Jentsch

(Anm. d. Red.: Wir können uns nur bedingt Deiner Meinung anschließen, denn hin und wieder erscheint es uns wichtig, auch Fotos von Spielen mit schlechter Grafik abzudrucken, damit sich der Leser mit eigenen Augen ein „Bild" von der Qualität solcher Programme machen kann. Daß demgegenüber beispielsweise der Amiga über hervorragende Grafik-Eigenschaften verfügt, weiß jeder. Daher ist es hier vielleicht nicht immer erforderlich, den Tests ein Foto beizufügen. Auch was den zweiten von Dir angesprochenen Punkt anbelangt, gehen die Meinungen sicher auseinander. Viele unserer Leser haben es begrüßt, daß Programmbesprechungen manchmal auch etwas umfangreicher ausfallen.)

„Gruppenbild mit Dame"

Ich bin der Meinung, daß ASM eine gute Zeitschrift ist. Hier ein paar Vorschläge, die ASM noch besser machen können: 1: Vorstellung der einzelnen Schreiber (evtl. mit Foto) und ihrer 10-15 Lieblingsprogramme. 2. Die Punktwertung sollte immer von 3-4 Mitarbeitern vorgenommen werden. 3. Immer Disketten- und Kassettenpreis angeben! 4. Immer Bilder des Programms abbilden! 5. Bessere Unterteilung. 6. Die „Schachecke" finde ich gut, aber man sollte das Turnier nach dem internationalen Turniermodus vornehmen (40 Züge in 2 Stunden.

Hartz Valentina, Basel, Schweiz

„Neues Feeling"

Ich muß sagen, Eure Zeitschrift ist echt der Hammer! Durch Zufall entdeckte ich sie im Bahnhofs-Kiosk und kaufte sie mir auch gleich – nur so aus Langeweile ... doch schon nach den ersten Seiten hat's mich gepackt. Mann, Eure Zeitschrift zu lesen, ist ein völlig neues Feeling. Endlich mal 'ne Zeitschrift, die „deutsch" schreibt (und das ohne Furcht und Tadel)... Aber, um 'ne Preiserhöhung zu vermeiden, jetzt erst mal noch etwas Tadel: Ich finde, daß Ihr die Tests erstens noch mehr nach Spieletypen unterteilen solltet (Sport-, Strategie-, Rollenspiele...). Und zweitens (und das vor allem) solltet Ihr innerhalb der Unterteilungen unbedingt die Tests nach Computer-Typen ordnen und nicht so schnell 10 Punkte vergeben. So, und jetzt noch 'ne Frage: Kann ich schon auf ein Sonderheft von ASM hoffen; wann würde das erscheinen, wie teuer würde es dann werden, und worum ginge es dann dabei? P.S. Wieviel Prozesse führt Ihr denn so im Monat – oder bezeichnet man Eure Artikel etwa als „Freie Meinungsäußerung"?

Holger Schulz, Duisburg

(Anm. d. Red.: 1. Vielen Dank für Dein Lob, sowas tut natürlich immer gut! 2. Eine weitere Untergliederung in verschiedene Spieletypen wird geschehen (mit „Sport" fängt's diesmal schon an). 3. Daß wir zu schnell die Note „10" vergeben, hat man uns schon einige Male vorgeworfen; wir haben daher, beginnend mit dieser Ausgabe, die Notenskala um zwei Einheiten erweitert, wobe dann die Höchstnote nur in absol ten Ausnahmefällen vergeben w den wird. 4. Das mit dem Sonder ist zu überlegen – wir wollen ma hen. 5. Zu Deinem P.S.: Pssst!!

„Nachladerei"

Ein Vorschlag: Ich kaufe nach Ihren Spieletests öfter Spiele auf der kostengünstigeren Kassette. Dann stelle ich aber auch oft genug fest, daß die Spiele nachladen und ärgere mich, daß ich keine Diskette gekauft habe. Könnten Sie in den Spieletests nicht mal angeben, ob die Spiele nachladen? Man hätte dann sicher viel mehr Freude am Spiel! Sonst macht weiter so (aber lieber Bewertungskästchen von 1-100)! Bringt bitte bessere, größere Bildschirmfotos und nicht so oft Ladebilder!

Oliver Kuhn, Wildeshausen

(Anm. d. Red.: Du hast recht! Wi wollen versuchen, in Zukunft dara hinzuweisen, wenn Programm nachladen.)

FEEDBA

...ederung„

...finde, Eure Zeitschrift ist eine ...llkommene Abwechslung zu dem ...rauen Informations- und Daten-...schungel in den meisten anderen Computer-Fachzeitschriften. Ich kann nicht verstehen, warum viele Eurer Leser eine bessere Gliederung des Heftes verlangen. Ich meine, die Gliederung - oder besser die Nicht-Gliederung - trägt sehr zum Flair der Zeitschrift bei. Empfehlenswert wäre es aber, wenn Ihr am Ende jeden Heftes ein genaues Inhaltsverzeichnis anlegtet.

Letztendlich habe ich aber auch noch etwas an ASM auszusetzen: 1. Euer Schreibstil, auch wenn er (zum Glück) etwas sprachdeutsch ist, ist manchmal ein bißchen zu stark „ausgeflippt". 2. Es ist zwar vollkommen klar, daß die Berichte, welche von Euch verfaßt werden, sehr subjektiv sind, doch muß man die Programme auch ein wenig von der objektiven Seite betrachten. Ein gute Beispiel (auch das, was mich am meisten geärgert hat), ist der Test des Programms „Silent Service", welches für mich zu den besten Simulationsprogrammen auf dem C 64 gehört. Ihr habt damals zu meiner Begeisterung eine ganze Seite für dessen Test aufgebracht. Doch was war? 1/3 der Seite wurde dafür aufgewendet, über das Programm zu berichten. In den anderen 2/3 hat sich der Autor in einer geradezu Programm-abwertenden Ausdrucksweise über die Unverschämtheit der Programmierer, welche so ein kriegerisches Werk geschrieben haben, ausgelassen, und somit wohl vielen die Lust am Kauf des Programms genommen. Ich meine, jeder sollte sich ein eigenes Bild eines Programms machen können, ohne schon vor dem Kauf einen derart abwertenden Artikel zu lesen. In einem Spieletest möchte man schließlich etwas über das Spiel erfahren, nicht über die Meinung des Autors und dessen Hintergründe. Zum Schluß sei noch gesagt, daß ich Eure „Secret Service"-Ecke große Klasse finde. Macht weiter so!

Jan Stetter, Salzhemmendorf 1

(Anm. d. Red.: Wir finden auch, daß jeder sich sein eigenes Bild von einem Programm machen soll. Aber auch dem Autor sollte es gestattet sein, sich eine Meinung über ein bestimmtes Programm zu bilden und diese auch kundzutun. Wir glauben nicht, daß die Mehrzahl unserer Leser „nur" wissen wollen, was in einem Spiel vorsichgeht. Es sollte uns jedoch auch erlaubt sein, einige kritische Gedanken und „Hintergründe" zu bringen, über die es sich vielleicht einmal nachzudenken lohnt. Denn ständige „Ballerei" (auf Menschen) und Kriegssimulation schaffen ja auch Bewußtsein! Dies sei übrigens auch ohne den berühmten erhobenen Zeigefinger gesagt, es sollte uns aber erlaubt bleiben, uns ab und zu mal darüber auszulassen, wie z.B. auch beim Spiel „The Great Escape" in Heft 9/86. Nehmt's uns nicht übel, aber wir wollen nicht zu allem „die Klappe halten".)

„Kurz und knapp"

ASM ist super – auch für Zwölfjährige!

Matthias Sturhann, Bremen

(Anm. d. Red.: Das muß daran liegen, daß wir selbst auch noch nicht viel älter sind!)

„Secret Service"

Ich bin 16 Jahre alt und ein großer Fan Eurer Zeitschrift. Ich kaufe sie regelmäßig und sammle sie schon von Anfang an. Um so mehr stört es mich, daß Ihr in den „Secret Service"-Seiten keine ausführlichen Lösungen (Wort für Wort) herausbringt, sondern nur Karten und einige Hilfen. So muß ich mir jeden Monat eine andere Zeitschrift dazukaufen, um diese Lösungen zu bekommen.

Donny go home

(Anm. d. Red.: Hallo, „Donny go home"! Da Du Dich sehr für den „Secret Service" zu interessieren scheinst, könnte Dein etwas merkwürdiger Name ja glatt auf eine kleine Nebentätigkeit bei eben diesem schließen lassen. Aber im Ernst: Wir bekommen die Tips und Hilfen zu einzelnen Programmen teilweise von freien Mitarbeitern oder auch von Lesern; das Ganze wird dann von Stefan Swiergiel koordiniert, der natürlich auch sein eigenes Schärflein zum „Secret Service" in Form von Pokes, Tips und vielem mehr beiträgt. So kann es also passieren, daß mitunter über Monate immer wieder neue Anregungen zu schon älteren Programmen bei uns „eintrudeln", die wir Euch natürlich nicht vorenthalten wollen.)

„Mörderstund"

Hiermit antworte ich auf Ihren Bericht ... über „Murder On The Mississippi" (ASM 9/86, Anm. d. Red.), da ich glaube, die richtige Lösung gefunden zu haben, was ich aber leider im Programm noch nicht unter Beweis stellen kann. Ich bin der festen Überzeugung, daß Twylla Smallworth die Mörderin ist. ... Twylla erschoß Henrys Vater mit der Pistole, die sich in ihrer fest verriegelten Schmuckkiste befand. Daß der Mord in dem Raum geschah, wo sich der Schlüssel (zu der Schatulle) befand, ist der beste Beweis für meine Theorie.

Christian Müller, Marienthal

(Anm. d. Red.: Lieber „Mörder-Fan", leider mußten wir Deinen Brief drastisch kürzen – ihn in voller Länge abzudrucken, wäre zu Lasten anderer Leserbriefe gegangen. Hoffentlich hast Du Verständnis dafür! Vielleicht können wir aber Deine wirklich interessanten Ausführungen irgendwann noch einmal ungekürzt veröffentlichen. Auf jeden Fall würden wir uns freuen, wenn uns unsere Leser neue Erkenntnisse im „Fall Mississippi" mitteilen. Wenn es etwas Neues gibt, lassen wir Dich das wissen – versprochen!)

„Umsetzungen"

Erst einmal ein dickes Lob an Euren Mut im Getümmel der vielen (auch oft minderwertigen) Soft- und Hardware-Zeitschriften eine neue (und dann auch noch so gute) reine Software-Illustrierte zu veröffentlichen. Damit zur Kritik: Könntet ihr nicht auch Umsetzungen eines Spiels auf andere Computer (wenigstens stichwortartig) erwähnen und vielleicht von dieser Version ein Bildschirmfoto bringen??? Auch gefällt mir Eure Vergabe der Punkte nicht. Viel zu oft werden 9 und mehr Punkte vergeben. Abhilfe wäre hier vielleicht eine Höchstpunktzahl von 15 bis 20. Sehr gut an Eurem Magazin gefällt mir die Ausrichtung vieler Wettbewerbe...

Patrick Joas, St. Ingbert

(Anm. d. Red.: Wenn wir von einer Umsetzung erfahren, findet sich eine Meldung darüber in den „Nachrichten". Was die Punkte angeht, haben wir ab diesem Heft eine Änderung vorgenommen. Viele von Euch haben eine höhere Bewertungsskala gewünscht und weniger oft die Vergabe der Höchstpunktzahl gefordert. Dem werden wir ab diesem Heft Rechnung tragen und die Punkteskala auf 12 Punkte erweitern, wobei schon die 11 Spitzenklasse ausdrückt.)

„Kriegerisches"

Ihr scheint ja eine krankhafte Abneigung gegen sogenannte „Kriegsspiele" zu haben (mit Ausnahme vielleicht von Frank Brall. Siehe Test „Theatre Europe" in ASM 3/86, S. 16). Es stimmt, daß der Krieg eines der größten Übel der Menschheit ist, doch deswegen die „Kriegsspiele" in den Dreck zu ziehen, ist absolut ungerechtfertigt, so wie die Behauptung, daß in dem Spiel „Silent Service" das Leid unschuldiger Menschen (wer ist schon unschuldig) zu einem Spiel degradiert wird. Völliger Blödsinn ist, daß mit diesem Programm Gewalt verherrlicht wird, und es ist schade, daß Ihre sonst nicht schlechte Zeitschrift überwiegend die Haltung einnimmt, daß „Kriegsspiele" für Jugendliche gefährlich seien. ... Eine objektive Berichterstattung ... wäre für die Zukunft dringend angebracht, und Ihre Voreingenommenheit sollten Sie bei den nächsten Tests bitte herauslassen!

Rainer Duvel, Osnabrück

(Anm. d. Red.: Wir möchten auf einen Kommentar verzichten, würden uns aber freuen, wenn unsere Leser uns ihre Meinung zu diesem Thema mitteilen würden.)

„Schwachsinn"

Ich habe Eure Zeitschrift schon ein paarmal gekauft, und ich finde sie einfach toll! Ich habe auch Euren Artikel über Raubkopien gelesen, und ich muß sagen, das ist völliger Schwachsinn, denn viele Computer-„Freaks", zu denen ich auch gehöre, kopieren Programme, weil sie sich die Spiele, die ca. 30 bis 40 Mark kosten, nicht leisten können. Zum zweiten möchte ich mich über die heutigen Programmierer beschweren, die viel zu wenig Phantasie haben. Nehmen wir zum Beispiel das Spiel „Split Personalities": Es ist saumäßig teuer, und es ist zum Kotzen! Ich würde vorschlagen, daß Ihr in Eurer Zeitschrift eine Umfrage startet, in der die Leser ihre Vorstellung von Spielen niederschreiben und sie dann an Euch schicken, damit Ihr sie auswerten könnt.

Richard Weißnicht, Florstadt

ASM – die „gesammelten Werke“:

VOLLTREFFER

Der ständige HIGHSCORE-Wettbewerb in ASM. Machen Sie mit, gewinnen Sie mit!

Hello again – es ist wieder „High-Score-Time"! Der Aufbau unseres „Volltreffer"-Wettbewerbs hat sich etwas geändert, aber das habt Ihr ja sicher schon den Ausgaben 9/86 und 1/87 entnehmen können. Doch für alle neu hinzugekommenen „Joystick-Artisten" wollen wir noch mal kurz erklären, wie der „Volltreffer" in Zukunft aussehen wird. Zunächst einmal wird es keine „Volltreffer nach Wahl" mehr gegeben, sondern wir werden Euch in jedem Heft zwei Programme vorgeben, an denen Ihr Euch nach Herzenslust austoben könnt. Um Euch etwas mehr Zeit für Eure High-Score-Versuche zu lassen, werden wir den Einsendeschluß für Eure Höchstleistungen verlängern und die besten Ergebnisse in der jeweils übernächsten Ausgabe veröffentlichen. Alles klar? Okay, dann wollen wir mal: Diesmal werden wir Euch die Gewinner unserer beiden „Jack-Wettbewerbe" präsentieren – die absoluten „Cracks" bei BOMB JACK und bei JACK THE NIPPER.
(bez)

Ihr kennt sicher die Teilnahmebedingungen: Coupon ausfüllen, (Polaroid-)Foto oder Hardcopy als Beweis beifügen, Zeugenunterschrift und Computer-System nicht vergessen, das Ganze ausschneiden und an die **ASM-Redaktion, c/o TRONIC-Verlag, Kennwort „Volltreffer", Postfach 870, 3440 Eschwege** schicken. Näheres erfahrt Ihr aus den untenstehenden Coupons, die Ihr beide oder aber auch nur einen auszufüllen braucht. **Der Einsendeschluß ist der 16.02.1987.**
Und hier sind nun endlich die Gewinner in dieser Ausgabe! **BOMB JACK:** Unangefochten auf dem ersten Rang landete Christian Bauer, Vogtstr. 4, 4620 Castrop-Rauxel auf Schneider mit sage und schreibe 6.915.640 Punkten! Diese Leistung ist sicher ihre 50 Mark wert! Den zweiten Platz belegte Oliver Tipalla, Adolf-Kolping-Straße 10, 7602 Oberkirch, der ebenfalls auf Schneider stolze 2.331.320 Punkte erreichte, was wir mit 25 Mark belohnen. Knapp dahinter konnte sich mit Markus Adamski, Tannenweg 7, 410 Duisburg 18, ein weiterer Schneider-User etablieren; er brachte es immerhin noch auf 2.005.420 Punkte und heimst dafür 15 Mark ein. Bei **JACK THE NIPPER** hatten wir etwas Probleme – wir hatten nicht mit einer solchen Flut von „hundertprozentigen" Nipper-Fans gerechnet! So mußten wir also unter denjenigen, die das Spiel zu 100% gelöst haben, das Los entscheiden lassen. Der „Glückspilz des Tages" war hierbei Michael Weber, Hildebrandstr. 9, 7000 Stuttgart 1, der das Spiel auf seinem Speccie komplett gelöst hat; ihm werden hierfür in den nächsten Tagen 50 „Mäuse„ zugehen. Zweiter wurde Frank Pröhl, Uhlenbusch 2, 2125 Salzhausen, auf dessen MSX-Computer Jack sein Unwesen getrieben hat; 25 Mark sind unterwegs! Und last but not least der C-64-User Alois Cordes, Veilchenstr. 8, 2915 Saterland-Ramsloh, dem Jack's Eskapaden immerhin noch 15 Mark einbrachten. Wir gratulieren allen Gewinnern, möchten uns aber auch bei all den Teilnehmern bedanken, für die es diesmal nicht ganz gereicht hat. Gebt nicht auf, Leute – vielleicht klappt's ja beim nächsten Mal!

JACKL, THE NIPPER:
Michael Weber (Spectrum), 100% erreicht.
Frank Pröhl (MSX), 100% erreicht.
Alois Cordes (C-64), 100% erreicht.

BOMB JACK:
Christian Brauer (Schneider), 6.915.640 Punkte.
Oliver Tipalla (Schneider), 2.331.320 Punkte.
Markus Adamski (Schneider), 2.005.420 Punkte.

CONGRATULATIONS!
YOUR NAUGHTYNESS 100%
YOUR RATING : LITTLE HORROR!

SPLIT PERSONALITIES

Name: ________ Adresse: ________

Meine Bestleistung: ________

Computer-System: ________

Zeugenunterschrift: ________

MISSION ELEVATOR

Name: ________ Adresse: ________

Meine Bestleistung: ________

Computer-System: ________

Zeugenunterschrift: ________

Mit „neuem Etikett" ins neue Jahr:

HEWSON Consultants stellt sich vor!

In unserem heutigen „Firmen-Profil" möchte sich eines der ältesten Software-Häuser Englands vorstellen: HEWSON CONSULTANTS. Im Laufe der Jahre hat sich Hewson „all over the world" einen Namen gemacht. Immer wieder wurden Programme produziert, die, mit dem „Markenzeichen" Hewson versehen, die Software-Fans begeistern konnten. Ohne zu übertreiben, darf man wohl sagen, daß allein der Name auf dem Cover schon für Qualität bürgt! Die „Consultants" ruhen sich aber keineswegs auf ihren Lorbeeren aus – alles geht weiter „seinen gewohnten Gang".

Der ist „der harte Kern" von HEWSON CONSULTANTS: Andrew Hewson wird von zwei charmanten Ladies „eingerahmt" – oben Debbie Sillitoe und unten Julia Coombs! (Foto: oh)

HEWSON ist ein gutes Beispiel für kontinuierliches, den ständig wechselnden Ansprüchen des Unterhaltungsmarktes angepaßtes Arbeiten: Um im harten Konkurrenzgeschäft immer am Ball zu sein, gehört neben guten Produktionen auch eine „zuverlässige" Vervielfältigung der Datenträger. Hewson hatte dies bereits Anfang 1984 erkannt und eine „High Speed"-Duplikationsanlage eingerichtet. Diese gewährleistet, daß die Software stets in gleichbleibender Qualität an den Endverbraucher geht.
Das stetige Wachstum der Firma aus Abingdon in der Grafschaft Oxfordshire ist vor allem auf ihre „Firmen-Philosophie" zurückzuführen, die da besagt, lieber wenige, dafür aber hochkarätige Software zu erstellen! Der Beispiele sind's viele. Hier eine Auswahl: AVALON, DRAGONTORC, SOUTHERN BELLE, PARADROID, QUAZATRON, PYRACURSE, URIDIUM, ALLEYKAT oder FIRELORD.
Die Firma hat über die Jahre hin hart gearbeitet, um sich eine gute Reputation und einen gewissen Marktanteil zu erarbeiten. Im Frühjahr 1986 wurde mit der Kreation eines neuen Hewson-Schriftzugs eine neue „Hewson-Ära" eingeleitet: Die Marketing-Aktivitäten wurden und werden verstärkt, die Presse mit noch detaillierteren Informationen versorgt. Man hofft bei Hewson, daß ihre „technische Errungenschaft" in der Kombination mit einer guten Marktstrategie und einem talentierten Programmier-Team eine gesunde Basis für die Zukunft darstellt.

„Gute Vorsätze" für 1987

Man wird auch in diesem Jahr versuchen, nur Top-Qualitäten zu produzieren und **nicht** in den „Billig-Sektor" einzusteigen! Jedoch wird für diese Software gestalterisch (in den Anzeigen und auf der Verpakkung) eine neue „Einheitlichkeit" geschaffen, die es dem Kunden möglich macht, das Produkt als „typisch HEWSON" zu identifizieren. Alle Programme werden nun in der großen „Doppelpackung" ausgeliefert werden. Das Innen-Cover enthält ausgezeichnete Bildschirmfotos, Informationen zu Programmierern und einen „kleinen Fragebogen", den der Kunde ausfüllen und abschicken kann, damit HEWSON stets die Bedürfnisse seiner Fans auf kurze Sicht befriedigen kann.

Die „Einheitlichkeit"

Das erste Spiel, das HEWSON 1987 auf den Markt bringt, ist **IMPOSSABALL.** Mit diesem Programm soll die „Einheitlichkeit" (der Wiedererkennungseffekt) der HEWSON-Produkte beginnen. Gestalterisch könnte es so aussehen, daß immer diagonal verlaufende Linien verwendet werden, deren Farben von Spiel zu spiel variieren. Das Ganze würde auf einem schwarzen Untergrund stehen, zusammen mit einem „neuen Logo" als Dreieck in der Mitte...
Ich glaube, daß, ganz egal, wie HEWSON seine Produkte „kennzeichnen" wird, wir uns auch wieder 1987 auf tolle Software – a la **Uridium?** - aus dem Hause in Abingdon freuen dürfen! Zum Schluß jetzt noch die gesamte „Hewson Band": „Frontman" Andrew Hewson wird assistiert von Debbie Sillitoe, Julia Coombs, Brett Granger, Teresa Reeve, Carol Wickens, Andrew Mansfield, Paul Chamberlain, John Darby und Bill Duncan. Die „Komponisten" (Programmierer) im Hause sind Dominic Robinson und John Cumming. Weitere excellente „Regisseure" sind Steve Turner, Andy Braybrook, Steve Crow, Steve Marsden, David Cooke, Mike Male, Bob Hillier, Michael Sentinella, Raffaele Cecco und John Phillips.

Manfred Kleimann

THE TRIBUNE

FRIDAY NOVEMBER 22 1940

SAM CRUISE STILL MISSING-

THE SEARCH GOES ON

SAMUEL H. CRUISE

MYSTERY OF DETECTIVE'S WHEREABOUTS

The whereabouts of the intrepid detective Samuel H. Cruise was today still in question.

Mr. Cruise recently succeeded, right under the noses of the Police Department, in bringing to justice one of our fair city's most notorious racketeers.
He was instrumental in the capture and subseqent indictmentof this decade's worst gang of boot-leggers

Speaking earlier today, his cleaning lady said, in a voice filled with trepidation, "He must have left in an awful hurry because his gun is still in his drawer but my mop's disappeared!"

According to our records Sam Cruise has been working steadily and unobtrusively in and around our city for many years.

It is rumoured that he worked in conjunction with Sam Spade, Phillip Marlowe and, in England, Sexton Blake.

(Continued on Page4)

NEW MICKEY SPILLANE SERIAL ON PAGE 50

MICROSPHERE DOES IT AGAIN!

MICROSPHERE are pleased to announce the launch of their new game called CONTACT SAM CRUISE, which, once again, stretches the 48K Spectrum to its limits.

This action-packed masterpiece will entertain, delight and intrigue children from 8 to 80 for a very long time.

You play the role of Sam Cruise the super-sleuth moving around the city, in and out of buildings, making phone-calls, changing disguises and meeting some pretty mean characters.

Confidential sources close to the programmer's desk confirmed today that a new "SKOOL" game will be finalised early next year to complete the trilogy.

(See Page 7)

Cadillacs lengthened to your requirements. $200 per yard.
SLOPERS METALWORKS
EARLSWOOD ALLEY
(back of Joe's Drug Store)

CATAPULT required for Skooldaze player
Reply Box 63980

Not responsible for debts except those contracted by myself.
J Schaeffer 3351 Washington

TEETH lost – partial plate.
W 79th St. Reward Wellington 2354.

Sinclair C5 Sedan. 4 door.
Fully air conditioned. Running boards extra. This car will pass for new. Any colour you like, as long as it's white
Reply Box 63980

New & used violins & cases. Bargain prices. Telescopic sights optional.
423 S Clark Blvd. Open eves.

Quick drying cement supplied.
No questions asked. Apply Box 1342

Would anyone having knowledge of the whereabouts of Joe 'Pug Nose' Morelli please tell his mum cos his tea's ready.

City Officials bought and sold Box 2217

INDIGESTION
MAY AFFECT THE HEART

At the first sign of distress, smart men and women depend on
CHESTER'S PATENT REMEDY

made of fastest acting medicine for acid indigestion. If the first dose doesn't prove CHESTER'S best, return bottle to us and receive DOUBLE money back. 25c

Will exchange dental work for used car.
J F Ball Drexel 4113

c16chris

Ein harter Mann für „alle Fälle"!

Top Hit

Programm: Contact Sam Cruise, **System:** Spectrum, **Preis: ca. 36 Mark, Hersteller:** Microsphere Computer Services Ltd., 72 Rosebery Road, London N10 2LA, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Es war ein ganz gewöhnlicher Tag in der Sam Cruise Detektiv-Agentur. Aus dem Vorzimmer hörte man Daisy auf der alten Schreibmaschine klappern. Ich lehnte mich gemütlich zurück, nahm einen Schluck Kaffee aus der lädierten Tasse. Den Vorhang vom Fenster wegziehend schaute ich durch das schmierige Fenster auf die Straße. Was sah ich? Gewöhnliche Leute, die ihren gewöhnlichen Beschäftigungen nachgingen. Was wissen die schon von dem dicken Mann oder den merkwürdigen Ereignissen im Haus No. 19? Ich lehnte mich in meinem alten Sessel zurück. In diesem Moment klingelte das Telefon.

Stop! Von hier an sollten **Sie** eigentlich die Rolle übernehmen: Der englische Spezialist für Spectrum-Software, **MICROSPHERE** (bekannt durch *SKOOL DAZE BACK TO SCHOOL*), hat einen neuen Knüller herausgebracht: **CONTACT SAM CRUISE.** Ort des Geschehens könnte Chicago in den 20ern sein. Dieser Eindruck wird jedenfalls durch die Grafik vermittelt.

Nun, die Person, die Sie anrufen wird, ist eine gewisse Miss Lana, die Sie auf dem Dach des Hotels Royal treffen will. Dann wurde das Gespräch unterbrochen. Also, ziehen Sie eine Ihrer Verkleidungen an und begeben sich auf den Weg. Schließen Sie aber vorher die Vorhänge, und schalten Sie das Licht aus. Jetzt die Treppe hinunter, und dann heißt es: „Obacht geben!" Denn: Die Verbrecher aus dem Haus 19 kennen keine Gnade, das habe ich sofort gemerkt. Gerade, als ich einen Fuß vor die Tür gesetzt hatte, kam auch schon ein Gangster um die Ecke und zückte seine Maschinenpistole und - Bazong! Zum Glück hat Sam Cruise sein Erste-Hilfe-Päckchen dabei...

Als ich ein Haus (es war zufällig die Nummer 19, also die Höhle des Löwens) betrat, packte mich ein anderer Verbrecher am Kragen, schleifte mich die Treppe bis zum Dach hoch und ließ mich dort fallen! Rauhe Sitten, kann man dazu nur sagen. Tja, und so beginnt ein neues Spiel. Der Spielablauf (d.h., was im „Inhalt steckt") von SAM CRUISE ist wirklich 100prozentig. Sehr viele Details sind zu erkennen. Wenn Sam z.B. das Licht an- oder abschaltet, sieht man hinter dem Fenster eine Hand zur Lampe greifen. So auch beim Telefonieren. Ah ja, das Telefonieren ist besonders wichtig. Am Anfang kennen Sie zwar nur zwei Telefonnummern, Ihre eigene (7337) und die der Polizei (999), aber die anderen werden Sie im Spielverlauf schon herausfinden, oder? (Wieder ein Fall für den „Secret Service") Auch in den Straßen gibt es eine Menge herauszufinden.

Bei den herumstreunenden Katzen könnte Sam auch etwas Nützliches zwischen den Mülltonnen finden, wer weiß? Zum Spielen hier noch ein kleiner Tip: Sam kann in jedem Gebäude die Sicherung nur einmal „fetzen", dann jedoch bewegt sich im Haus nichts mehr. Die ideale Gelegenheit zu fliehen! Und noch was: Um Sam's Finanzen aufzufrischen, sollten Sie sich die durch die Straße fliegenden Geldscheine schnappen!

CONTACT SAM CRUISE ist ein Superspiel, das jeden Spectrum-User begeistern wird. Eine detaillierte Grafik, viele Effekte, 'ne Menge Überraschungen ergeben einen echten Hit! (Darauf können Sie mit Sam wetten ...) *Stefan Swiergiel*

Grafik	10
Sound	6
Spielablauf	11
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Nur fliegen ist schöner!

Programm: Up, up & away, **System:** Atari, **Preis:** ca. 15 DM, **Hersteller:** Bug Byte, **Bezugsquelle:** u.a. Compy Shop, Mülheim.

Wenn es Sie schon immer mal gereizt hat, in die Luft zu gehen, können Sie das bei diesem Spiel sozusagen als „Trockenübung" tun. **Bug Byte** hat nämlich für ein paar Märker einen Ballon in Ihren Atari gezaubert, mit dem Sie **Up Up & Away** fliegen können (wenn Ihnen das Wetter nicht in die Quere kommt).

Die Steuerung erfolgt bei diesem netten Spielchen über Joystick. Um den Ballon mit Gas zu füllen, müssen Sie den Joystick nach vorn bewegen, und schon geht's ab in die Lüfte! Mit der gegensätzlichen Joystick-Bewegung können Sie an Höhe verlieren. Wenn Ihr Gasvorrat zur Neige geht, können Sie sich auch durch Abwerfen des Ballastes (Feuerknopf drücken) etwas Auftrieb verschaffen. Natürlich müssen Sie die Augen immer offen halten. Turbulenzen, Flugzeuge, Windmühlen und Fabriken mit heißen Abgasen machen Ihnen das Ballonfahrerleben schwer.

Die Grafik ist recht gut gemacht. Man könnte das ganze Spielchen als recht nett bezeichnen, nicht mehr und nicht weniger. Für den Preis ist es jedenfalls ganz akzeptabel, wenn auch nicht jedermanns Sache. *c.e.f.*

Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	8

Surfender Umweltschützer

Programm: Street Surfer, **System:** C-64/128, **Preis:** ca. 15 DM, **Hersteller:** Mastertronic, **Bezugsquelle:** Kaufhäuser, Fachhandel.

Get it! Ein besseres Programm als **STREET SURFER** werden Sie für diesen Preis wohl kaum bekommen. Was **MASTER TRONIC** hier bietet erinnert stark an eine etwas „modifizierte" Version von SUPER CYCLE, ist deswegen aber lange nicht schlechter! Dabei steuern Sie STREET SURFER, der auf seinem Skateboard, begleitet von einem tollen Sound, herumjongliert. Seine Aufgabe ist es, das am Straßenrand herumliegenden Leergut aufzusammeln und am Ende des Parcours dem Recyclingbehälter zuzuführen.
Dafür gibt's dann Punkte. Auch für eine bestimmte Strecke, die der STREET SURFER überlebt hat, wird der Score erhöht. Wie der vorherige Satz schon vermuten läßt, ist die ganze Angelegenheit natürlich keine Spazierfahrt. Zunächst muß man einmal anfahren und in die Hocke gehen, um nicht von irgendwelchen Verkehrsrowdies hinterrücks überfahren zu werden. Nun, einige von den netteren Autofahren hupen wenigstens, bevor sie sich anschicken, aufs Gaspedal zu treten. Und dann gibt es noch nettere Jungs, die dem armen STREET SURFER aus dem fahrenden Wagen heraus „Coke" offerieren.
So eine Flasche zu ergattern ist gar nicht so einfach, der Versuch sollte aber unternommen werden, da das Cola-Trinken den Gesundheitszustand unseres Skateboard-fahrenden Umweltschützers erhöht. Und damit ist es nicht immer gerade rosig bestellt. Auf der Straße (die übrigens dem Programm SUPER CYCLE entnommen sein könnte) befinden sich nämlich Öllachen, die der Surfer entweder umfahren kann oder mit dem Feuerknopf „volle Kanüle" überspringen kann. Lezteres ist eine gute Möglichkeit, wenn man schon soviel „Fahrt" drauf hat, daß jedes Ausweichmanöver unweigerlich in einem Crash endet oder aber ein Auto die andere Fahrbahnhälfte versperrt.
Außerdem laufen auf der Fahrbahn noch Hühner herum (Überraschung!). Neben der Fahrbahn stehen Schilder, an deren Ständer nur allzuoft eine leere Flasche liegt. Das Aufnehmen der Flasche ohne mit der Tafel zu kollidieren ist dann schon ein kleines Kunststück. Das Ziel des Spiels ist das Erreichen eines möglichst hohen Scores. Dennoch macht schon das alleinige „Rasen" einen Heidenspaß. Mit der Geschwindigkeit wird nämlich auch die Melodie geregelt. Wenn man also so richtig losprescht wird der Sound zum wahren Hit (bis man wieder irgendwo gegen brummt).
Hat man zu viele Unfälle verbucht, stirbt unser Umweltschützer seinen Heldentot. Meistens wird er überfahren, der Arme! Man kann dann zu Trauermusik das leere Skateboard über die Straße rollen sehen (Schluchz!).
Grafik und Scrolling sind in Ordnung, der Sound ebenfalls (besonders bei hohen Geschwindigkeiten). Ein Spiel, das einen wirklich stundenlang begeistern kann (wer SUPER CYCLE hat, kennt das ja). Insgesamt kann man dieses Programm nur empfehlen. Wieder ein Beispiel dafür, daß „Action" auch mal ohne Ballerei toll sein kann. Und dann dieser Preis! Was kann man da mehr verlangen!

Martina Strack

Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	11

Top Hit

Baller-Prüfung

Programm: P.O.D. (Proof of Destruction), **System:** C-16/Plus 4, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Mastertronic, **Bezugsquelle:** Kaufhäuser.
Mit **P.O.D.** präsentiert **MASTERTRONIC** auch diesmal wieder ein „Billig-Ballerspiel" dessen Action vor einem Gitter abläuft. Diesmal war ich aber wirklich überrascht. Es gibt ja nun eine ganze Reihe derartiger Spiele aus diesem Softwarehaus. Um so mehr freute mich der gelungene Titelsound bei P.O.D.. Hier wurde dem „kleinen" Commodore etwas mehr entlockt als nur eine Reihe von unmotiviert aneinandergereihten Tönen. Die Melodie gibt für diesen Computer durchaus schon was her.
Die Grafik besteht aus diversen Feind-Figuren, die zunächst noch ziemlich regelmäßig über das Gitter auf die eigene Spielfigur zukommen. Das „Angenehme" daran: man ist noch nicht gleich im ersten Level dem Untergang preisgegeben. So dachte ich zunächst auch, daß das Ganze ja relativ einfach sei. Weit gefehlt! Zu Beginn ist der Beschuß noch recht spärlich und man hat den Bildschirm relativ schnell von allen Feinden gesäubert. Doch in den höheren Leveln geht dann die Post ab. Hier hat man nicht „die Spur einer Chance", über die Zeit zu kommen. Denn, auch wenn man nicht alle Feinde abgeschossen hat, kann man nach Ablauf einer bestimmten Zeit das nächste Level erreichen. Insgesamt kann das Programm als gelungen bezeichnet werden, wenn auch die Grafik nicht überwältigend ist. Trotzdem ist das Spiel sein Geld wert!

Martina Strack

Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	8

STREET HAWK™

Mensch und Maschine
Mit dem Motorrad im Kampf gegen das Böse

HIGHLANDER

Das Spiel zum Kino-Hit —
kämpfen Sie sich durch die Jahrhunderte

Der Krimi-Renner als Computerspiel —
schnappen Sie die Drogenhändler!

MIAMI VICE™

Ein Spiel ohne Grenzen
mit sechs verrückten Disziplinen

IT'S A KNOCKOUT
Jeux Sans Frontières

By arrangement with BBC Enterprises Limited.

Auf Kassette u. Diskette für Commodore 64/128,

Schneider CPC, Spectrum 48 K. Mit deutscher Anleitung!

ocean

Ocean Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von Kaufhof und Quelle sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel

Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER
Distribution in Österreich: Karasoft

Au weia!

Programm: Donkey Kong, **System:** Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 32 Mark (Schn., C-64); ca. 28 Mark (Spectrum), **Hersteller:** Ocean, Manchester, England, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser.

Was ist momentan eigentlich mit **OCEAN (und IMAGINE)** los? Diese Frage scheint nicht ganz unberechtigt, wenn man sich die neuesten Produkte aus einem der renommiertesten britischen Software-Häuser betrachtet. À propos „betrachten": Ich führte mir die C-64-Version von **DONKEY KONG** zu Gemüte und mußte feststellen, daß ich dieses Programm doch „irgendwo" schon einmal zuvor gesehen hatte. „Na, klar, in der Spielhölle!", werden jetzt viele sagen. Ist ja auch wahr. Aber, ich habe **fast genau diese Version** auch schon 1983 als *The King* auf dem *Dragon* gespielt. Der Spielablauf, die Animation der Figuren sowie der Sound sind zu 99 Prozent identisch. Warum also **jetzt** noch solch ein in meinen Augen überflüssiges Werk? Es muß doch jedem Software-Fan klar sein, daß dieses Programm um einige Jahre zu spät kommt. Ich glaube kaum, daß sich sehr viele Freunde finden werden, die bereit sind, die „Weiße Frau" aus den Fängen von „Donkey (King) Kong" zu befreien! Au weia, ist das schwach! *Robert Fripp*

Grafik	3
Sound	2
Spielablauf	1
Motivation	1
Preis/Leistung	1

„Bullen" jagen Terr

Programm: Los Angeles Swat, **System:** Atari, **Preis:** 15 Mark, **Hersteller:** Entertainment USA.

Die Suche nach „heren Motiven" für Ballerspiele á la Rambo treibt manchmal wirklich seltsame Blüten. Um eine solche handelt es sich bei dem Programm **Los Angeles Swat** von **Entertainment USA**. Das Programm bietet lediglich Ballerei (Action as Action can be), diese allerdings in eine Story verpackt, über die man weder lachen noch weinen kann.

Sie befinden sich nämlich mit drei Polizisten auf Terroristenjagd. Letztere laufen Ihnen gleich scharenweise entgegen. Sie steuern jeweils einen Polizisten. Ist dieser getötet worden, ballern Sie mit dem nächsten weiter. Einziger „Pluspunkt": Wenn man einen Zivilisten erschießt, erhält man 1000 Minuspunkte. Zu diesem Punkt steht in der Anleitung: „Versuchen Sie's, und nieten Sie nicht zuviele davon um, hä!" Ziel des Spiels ist es, die von den Terroristen gefangengehaltenen Geiseln zu befreien (statt Rambo jetzt GSG 9). Wie dem auch sei, ballern Sie, was das Zeug hält.

Sie gehen dabei mit Ihren Polizisten durch ein teilweise geräumtes Viertel von Los Angeles. Neben den Terroristen, die Ihnen auf der Straße den Garaus machen wollen, befinden sich auch noch einige „Heckenschützen" auf den Dächern (die Sie übrigens nicht abschießen können). Hier ist es günstig, wenn sich auf der anderen Straßenseite ein Auto befindet, das einem Deckung gibt. Natürlich werden auch Bomben (oder sollen das Mollotowcocktails sein?) geworfen. Vorsicht! Die zielen immer besser. Gleich zu Beginn des Spiels empfiehlt es sich, mit dem ersten Polizisten nach links oder rechts zu gehen, da auf den sofort ein Anschlag verübt wird. Ebenfalls mit einkalkulieren müssen Sie, daß Ihre Maschinenpistole nur eine begrenzte Reichweite hat. Allerdings können Sie auch diagonal feuern.

Nimm mich mit, Kapitän...!

Programm: Panther, **System:** C-64/128, **Preis:** 15 Mark, **Hersteller:** Mastertronic, **Bezugsquelle:** U.a. Kaufhäuser.

In der Reihe ENTERTAINMENT USA erschien unlängst ein neues **MASTERTRONIC**-Programm, dem der Titel **PANTHER** „verpaßt" wurde. Das Spiel basiert im wesentlichen auf der schon von *Chop Lifter* her bekannten Idee, daß Flüchtlinge gerettet werden müssen, ohne daß man selbst sich von den feindlichen Verbänden erwischen läßt.

Während bei *Chop Lifter* jedoch ein Helikopter gesteuert wurde, gilt es bei PANTHER, ein Raumschiff über eine von gegnerischen Angriffen heimgesuchte Landschaft hinwegzumanövrieren. Während Ihrer Rettungsaktion werden Sie von den feindlichen Raumschiffen „belästigt", die allein oder auch in größeren Verbänden angreifen. Einige Überlebende haben sich in die an verschiedenen Stellen des Geländes errichteten Bunker geflüchtet; steuern Sie Ihr Schiff dorthin, führen Sie eine „weiche Landung" durch, und versuchen Sie, soviel Hilfesuchende wie möglich mit auf die Reise zu nehmen. Diese werden Ihnen, sowie sie Sie erblickt haben, durch heftiges Winken zu verstehen geben, daß sie nicht länger ihr Dasein in

...risten

Während des Laufens können Sie nicht schießen, wohl aber, wenn Sie hinter einem Auto in Deckung gehen. Eine gut animierte Szene kann man sehen, wenn ein Polizist von einem Terroristen „erwischt" wird. Dann haut letzterer dem Polizisten mit seinem Schlagstock nämlich solange auf den Schädel, bis dieser das Zeitliche segnet.
Die Grafik dieses Spiels ist einfach aber wirkungsvoll. Die Figuren sind allesamt gut animiert. Der Sound beschränkt sich auf Schußgeräusche. Beim Laden des Spiels ist darauf zu achten, daß entgegen der Anleitung, die Tasten „Start" und „Option" während des Einschaltens gedrückt sein müssen. (Mit „Start" allein wird das Programm nicht geladen). Wer gerne ballert und wem es nichts ausmacht, wenn auch „nur im Spiel", auf Menschen zu schießen, dem wird dieses Programm sicherlich gefallen.

Martina Strack

Grafik	9
Sound	5
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	9

Action in Reinkultur

Programm: Sigma 7, **System:** C 64, **Preis:** ca. 35 DM, **Hersteller:** Durell, **Bezugsquelle:** Einzelhandel.
Mit **Sigma 7** präsentiert **Durell** ein Action-Game, das sich sicherlich zu den beliebtesten Ballerspielen zählen wird. Dabei geht es auf 7 Leveln gar nicht nur um Ballerei. Auf jedem Level sind drei „verschiedene" Spiele zu absolvieren.
Zunächst muß man gegen feindliche Raumschiffe antreten, um nach dem Start von einer Plattform auf den Landeplatz zu kommen. In der zweiten Phase befinden Sie sich in der Fabrik, wo Sie einen Panzer steuern. Damit müssen Sie durch Darüberfahren die Wege von herumliegenden radioaktiven Partikeln reinigen. Nebenbei müssen ein paar grüne, viereckige Feinde abgeschossen werden, die sich von ihrem metallenen Fahrzeug magisch angezogen fühlen. Schließlich haben Sie in Phase Drei im Kontrollraum noch einiges zu erledigen. Dort müssen Sie ein paar Schalter ausschalten, und schon sind Sie im nächsten Level.
Klingt einfach, nicht wahr? Zu Beginn mag das ja noch so sein, aber in den höheren Leveln geht dann die Post ab! In Phase 1 empfiehlt es sich zu ballern, was das Zeug hält. In Phase zwei kann man sich mit einem kleinen Trick behelfen. Zumindest im ersten Level reicht die Zeit völlig aus, zunächst mal in Ruhe abzuwarten und die Feinde auf sich zukommen zu lassen, während man noch ganz gemütlich am Anfang steht. Dann kann man diese grünen „Dinger" nämlich in aller Ruhe abschießen. Das Schöne daran: Die Anzahl der Feinde ist begrenzt! Irgendwann sind keine mehr da, und man kann sich nun daran machen, die Wege zu säubern. Am linken Bildschirmrand wird in einer Spirale die noch verbliebene Zeit angezeigt. Wenn man genügen „Punkte" gesammelt hat, blinkt diese weiß, und man kann entweder jetzt schon wieder zum Anfang fahren (und kommt in die dritte Phase) oder noch weitere Aufräumungsarbeiten durchführen und damit den Score erhöhen.
Das Spiel zeichnet sich durch seine Vielfalt und die ansprechende 3-D-Grafik aus. Der Sound „paßt", ist aber nicht überwältigend.
Die Spielmotivation wird eine ganze Weile hoch bleiben (man kommt zunächst ganz gut vorwärts, doch bleiben immer noch ein paar Level übrig, an denen man „herumknapsen" kann). Fazit: Das Spiel ist seinen Preis wert.

Martina Strack

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	7

den modrigen Bunkern fristen wollen. Gehen Sie aber bei Ihrer Rettungsaktion mit aller Vorsicht zu Werke: Auch, wenn Ihr Schiff auf dem Boden aufgesetzt hat, geben die Aliens keine Ruhe; sie werden Sie, ungeachtet Ihres barmherzigen Tuns, nicht verschonen und versuchen, Sie und Ihre Landsleute ein für alle Mal handlungsunfähig zu machen. Lassen Sie also lieber den einen oder anderen Reiselustigen stehen, sobald sich ein feindliches Raumschiff im Anflug befindet - das beschert Ihnen ein längeres Leben (und die Chance auf einen ansehnlichen Score).
PANTHER bietet, wie gesagt, von der Idee her nichts wesentlich Neues, wartet aber mit einer ordentlichen Grafik auf (sehr schöne Schatteneffekte) und besticht vor allem durch seinen knackigen Sound. Freunde von spannungsgeladenen Actionspielen werden bei diesem Programm voll auf ihre Kosten kommen – und wo wir schon bei „Kosten" sind: der Preis von 15 Mark ist für PANTHER sicher nicht zu hoch!

Bernd Zimmermann

Grafik	7
Sound	9
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	9

„Steinschlag" zum Selbstmachen!

Programm: Boulderdash Construction Kit, **System:** C-64/128, Atari, **Preis:** Ca. 60 Mark (Disk.), **Hersteller:** Databyte, England, **Bezugsquelle:** Computer-Shop, München.

Altes Spiel mit neuen Möglichkeiten: *Boulderdash,* das längst schon zu einem Klassiker unter den Computerprogrammen avancierte Spiel, gibt es nun auch als „Do-it-yourself-Version".

Der englische Hersteller **DATABYTE** hat das Programm mit einem „Construction Kit" ausgestattet, wodurch sich dem User eine unglaubliche Vielfalt von Möglichkeiten erschließt. Ich habe mir für Sie einmal die Commodore-Fassung etwas eingehender angeschaut.

Für diejenigen unter unseren Lesern, die das Spiel *Boulderdash* noch nicht kennen (gibt's das überhaupt?), sei der Aufbau des Programms kurz umrissen: *Boulderdash* ist ein Actionspiel mit stark „strategieabhängiger" Handlung. Das Spielfeld wird durch Mauern umrahmt, in die nur ein Ein- und ein Ausgang eingelassen sind. Auf dem Feld befinden sich Felsbrocken, Schutthaufen, Diamanten und - je nach Version - noch einige andere Elemente. Aufgabe des Spielers ist es nun, innerhalb einer vorgegebenen Zeit die Diamanten einzusammeln, indem man die Schutthaufen beiseite räumt. Hierbei muß aber vorsichtig taktiert werden, denn wenn der Schutt abgeräumt wird, stürzen die daraufliegenden Felsbrokken nach. Dies kann natürlich unangenehme Konsequenzen haben; erstens besteht die Gefahr, daß die Steinchen dem Spieler auf die „Rübe" purzeln (Folge: ein Leben weniger), und zweitens hat man sich den Weg zu den Diamanten oder auch zum Ausgang schnell selbst verbaut, wenn man an den falschen Stellen „Steinschlag" verursacht. So versucht man, durch die verschiedenen Level zu gelangen, ohne sich dabei „Plattfüße" zu holen.

So interessant und abwechslungsreich *Boulderdash* schon ist, es wird noch übertroffen vom **BOULDERDASH CONSTRUCTION SET.** Hier hat der Spieler nun die Chance, seine eigenen Spielfelder zu entwerfen. Mittels Icon-Steuerung kann unter zahlreichen Möglichkeiten ausgewählt werden. So können Schutthaufen, Felsbrocken, Diamanten, Mauern, magische Wände, Leuchtkäfer (explodieren bei Berührung), Schmetterlinge (produzieren Diamanten) und vieles, vieles mehr plaziert werden. Darüberhinaus kann ein Zeitlimit für das Lösen der Aufgabe festgelegt und aus einer Reihe verschiedener Farben ausgewählt werden. Dies und jede Menge weiterer Optionen sorgt dafür, daß BCS dem Spieler nahezu unerschöpfliche Möglichkeiten beschert. Besonders schön ist, daß man nach Fertigstellung eines Spielfeldes einen Probelauf starten kann, bevor man die Konstruktion abspeichert.

Trotz des relativ hohen Preises ist das Programm meiner Meinung nach durchaus zu empfehlen. Ein gutes Spiel und die Möglichkeit, dieses fast uneingeschränkt zu variieren - eine ideale Kombination! *bez*

Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	9

Auf die Schnelle, gelle?

Programm: Captured, **System:** C-64/128, **Preis:** 49,95 Mark (Disk.), 29,95 (Kass.), **Hersteller:** American Action AB, Box 10090, 200 43 Malmö, Schweden, **Bezugsquelle:** U.a. Computer-Shop, München.

Neues für Commodore-User: **CAPTURED** ist der Titel eines Produkts, das den „Federn" der **AMERICAN-ACTION**-Programmierer entsprang, die auch schon für *Soldier One* verantwortlich zeichneten. Besagter Soldier One ist auch in dem neuen Programm die zentrale Figur, die natürlich wieder haarsträubende Abenteuer zu bestehen hat.

In einem Gebäudekomplex gilt es, zahlreiche Bomben eizusammeln. Sie sind verstreut auf eine Vielzahl von Räumen, in denen die verschiedensten Hindernisse die Arbeit erschweren. So fallen Blutstropfen von den Decken, schwirren seltsame Gebilde in der Gegend herum, gehen riesige Kolben auf und nieder, greifen außer Kontrolle geratene Roboter an und vieles mehr. Um sich vor den vielen Unbilden zu schützen, können Sie die bereits gefundenen Bomben einsetzen. Ziehen Sie einfach den Joystickhebel nach hinten, und drükken Sie den Feuerknopf - und in „Nullkommanichts" werden sich die in dem jeweiligen Raum befindlichen Hindernisse in Luft auflösen! Seien Sie aber bemüht, die Bomben nur da einzusetzen, wo es Sie ohne deren Hilfe nicht weiterkommen, denn der Vorrat ist natürlich begrenzt.

Nachdem ich im Test den dritten Raum überstanden und gerade den nächsten betreten hatte, mußte ich zu meiner Verblüffung feststellen, daß meine Spielfigur verschwunden war: Programmabsturz! Nach mehreren Versuchen kam ich schließlich darauf, daß sich dies vermeiden läßt, wenn man im dritten Raum nicht bis ganz an den rechten Rand geht, sondern schon etwas vorher in den vierten hinüberspringt. Trotzdem natürlich ein Manko des Spiels.

Das Programm bietet keinerlei neue Ideen; das Geschehen wird nach einiger Spielzeit langweilig, und die (Block-)Grafik, die übrigens stark an *Arac* erinnert, ist nicht übermäßig gut gelungen. Lediglich der hohe Schwierigkeitsgrad sorgt dafür, daß das Spiel einigermaßen interessant bleibt.

Mein Fazit in Kürze: *Auf die Schnelle, gelle?*

Thomas Brandt

Grafik	6
Sound	4
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	3

Atari ST

The Karate Kid Part II

ASM verlost das Superspiel von Microdeal für den „großen“ Atari

Wer's haben will, der schreibe eine Postkarte mit dem Kennwort „Karate“ an den:

Tronic Verlag
Postfach 870
3440 Eschwege

KARATE KID II

(Einsendeschluß: 16. 2. 87, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.)

„Der Richter und sein Henker"

Programm: Judge Dredd, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** Melbourne House, Kingston Upon Thames, England, **Bezugsquelle:** u.a. Joysoft, Köln.

MELBOURNE HOUSE, bekannt für interessante, z.T. erstklassige Spiele, hat in diesen Tagen sehr viel für „Crime" übrig. Nach dem allesvernichtenden COLORADO BILL gibt es nun die Jurisdiktion „in einer Person": Dieser Typ nennt sich **JUDGE DREDD** und ist Richter, Sheriff und Exekutor in persona una.

In der fiktiven Stadt „Mega-City 1" ist die Hölle los. Hier blüht der Handel mit Waffen, der Drogenhandel (sogar das Tabak-Rauchen ist bei Todesstrafe verboten!), und andere illegale Geschäfte. Hinzu kommen die „obligatorischen" Verbechen, wie Mord, Totschlag, Entführung, Erpressung und dergleichen mehr. In „Mega-City 1" herrscht also das totale Chaos. Deshalb wird der „ehrenwerte Richter" („Judge") auf den Plan gerufen, um in „Sodom und Gomorra" wieder für Ordnung zu sorgen. Dieser Richter ist hier das absolute Gesetz! D. h., er darf ermitteln, verfolgen und gegebenfalls töten (Letzteres scheint ihm den größten Spaß zu bereiten!). Als „Richter" tritt er nicht in Aktion; er ist mehr Scharf-„Richter".

Zu Beginn des Spieles wählt der Spieler sich schnellstens eines der Verbrechen aus, die in irgendeinem Stadtteil verübt wurden. Er muß sich beeeilen, denn die Zahl der Straftaten nimmt von Sekunde zu Sekunde drastisch zu. Ist erst einmal die ganze Stadt davon betroffen, hat der „Judge" versagt; ein neues Spiel muß begonnen werden.

Gehen wir einmal auf „Einbruch oder Diebstahl": Wir sehen den Richter sofort in Action. Er bewegt sich in mehreren Ebenen (ähnlich einem Gerüst), wo er die Kri-

Überflüssig!

Programm: Soldier One, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 40 Mark, **Hersteller:** American Action AB, Box 10090, 200 43 Malmö, Schweden, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser.

GREVE GRAPHICS nennt sich das „Institut", welches für **SOLDIER ONE** verantwortlich zeichnet. Die „Graphics" sind auch so ziemlich das Beste an diesem Programm, das eine „Kopie" des bekannten *Beach Head* darstellt. Man muß es einfach in aller Deutlichkeit sagen: das Programm ist überflüssig. Warum, sage ich Ihnen in einer Stichwortauflistung:

– die Spielidee, die Grafik und die Szenerie ist „gleich" *Beach Head*
– *die verschiedenen Bilder (mit „Abschuß-Aufgaben") sind zu simpel*
– *der Sound ist mäßig*
– *Spielwitz*
– *Spannung nicht „vorhanden"*
– *Aufgaben zu einfach*
– *Steuerung bei „Torpedo-Szene" zu ungenau*
– *zu niedriger Schwierigkeitsgrad - ein „Kinderspiel"*

Es bleibt wohl ACTION'S Geheimnis, warum eine fast 100 prozentige Beach Head -Kopie vonnöten war. Noch nicht einmal als „Low Budget-Produkt" hätte es eine Chance. Das Gelungenste ist, wie erwähnt, bestenfalls die Grafik. Ansonsten nichts Neues! SOLDIER ONE ist fast schon eine Art „Flop des Tages"! Sein „Glück": Die ASM-Redaktion hat sich für ein noch schlechteres Spiel entschieden, welches mit „dieser Auszeichnung" bedacht wurde. *Fripp*

Grafik	8
Sound	2
Spielablauf	1
Motivation	0
Preis/Leistung	0

„Kinski's Death„

Programm: Nosferatu, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 30 Mark, **Hersteller:** Piranha Software, London, **Bezugsquelle:** u.a. Joysoft, Köln; T.S. Datensysteme, Nürnberg.

NOSFERATU hießen zwei (z.T. erfolgreiche) Filme, die das Thema „Dracula" behandelten. Der erste Versuch wurde in den Zwanzigern, der zweite Film in den Siebzigern an die Kino-Leinwand geworfen. In Letzerem spielte Klaus Kinski die Hauptrolle. Deshalb ziert auch sein gezeichnetes Konterfei das Cover einer der neuesten **PIRANHA-Produktionen.** Zum Spiel: Der Action-Adventurer hat drei Aufgaben zu lösen. Zunächst muß er aus Dracula's Schloß entfliehen, um danach in Wismar als „Jonathan Harker", „Lucy Harker" **und** „van Helsing" nach entscheidenden Hinweisen auf den Verbleib des Vampirs zu forschen. Dann geht's ab zu „Lucy's Haus":

„Horror" auf dem 128er

Programm: Rocky Horror Show, **System:** Spectrum 128 (auch für C-64, Spectrum, Schneider, C-128), **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** CRL, London, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

THE ROCKY HORROR SHOW ist sicherlich für den Spectrum 128k eines der besten Spiele unter der Rubrik „Das Spiel zum Film". **CRL** hat es in Szene gesetzt. Zur Story: Zunächst einmal hat man die Qual der Wahl zwischen BRAD (männlicher Held) und JANNET (der Heldin), um dann den Partner, der als erster in den Fängen von Dr. Frank 'n' Furter geraten ist, aus der Versteinerung zu erlösen. Dazu muß man im ganzen Schloß Teile der „Anti-Medusa-Maschine" einsammeln und diese im Theater hinter dem Vorhang neben dem versteinerten Partner in den „Setzkasten" einfügen. Das Schwierige an dem Spiel ist, daß man gegen die Zeit agieren muß, die recht knapp bemessen ist.

Außerdem wird man laufend von anderen Schloßbewohnern belästigt. Oft wird man nur dumm angequatscht;

c16chris

minellen stellen oder töten kann. Dredd kann zwischen verschiedener „Munition" wählen: Taste 1, normale Kugeln bis Taste 6 Thermomunition. Er schießt nicht nur; er kann auch springen laufen, nach unten oder nach oben ballern oder durch Türen in andere Räume gelangen.

Die „grafische Ausstattung" dieses Spiels ist überragend. Farbenprächtige Bilder und ein guter Sound machen die Tötungsdelikte „einfacher". Die Animation von Freund und Feind ist außerordentlich gut, was man von MELBOURNE HOUSE auch eigentlich nicht anders gewohnt ist. Doch: die Story und das Spielgeschehen sind schlichtweg als „verwerflich" zu bezeichnen. Denkt man einmal an die momentan herrschende Gewalt auf unserem Planeten, so verkörpert dieser JUDGE DREDD eine Art „Rächer-Figur", die den Staatsfrieden mit brutaler Gewalt wiederherzustellen versucht. Ich bin sicher, daß ein „John Wayne" dieser Kategorie genau das Wunschdenken der US-amerikanischen Regierung widerspiegelt. Allzusehr vermisst man dort den „starken Mann" und verwechselt Härte mit Gnade und kompromißloses Vorgehen mit Gerechtigkeit. Ursachenforschung in Sachen steigender Kriminalität wird immer noch nicht betrieben.

Wer Spaß an einem schnellen, harten und optisch gelungenen Action-Spiel hat, der sollte sich JUDGE DREDD besorgen. Alle, die meinen, soziale Probleme auch auf andere Weise lösen zu können, sollten die „Inhaltsschwere" dieser Story noch einmal mit Ihrem Gewissen „diskutieren".

Manfred Kleimann

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	?
Preis/Leistung	9

Dort wird der bluttrinkende Bösewicht „erpflockt" – mitten durchs Herz!

Doch: Zunächst wollen wir erst einmal entfliehen (erste Aufgabe, Sie erinnern sich?). Sie befinden sich in einem langen Flur. Versuchen Sie durch „Rechts-/Links-Bewegungen" Zugänge zu anderen Örtlichkeiten zu finden. Nach gewisser Zeit gelangen Sie in Schlafkammern, wo man es mit Spinnen als Feinden zu tun hat. Interessant wird's dann in einem großen Saal, wo man ein Kruzifix findet (einfach davorstellen und Feuerknopf drücken!). Der beschwerliche Weg führt über eine Galerie, auf der man es mit drei hartgesottenen Fledermäusen zu tun hat. Über eine Treppe gelangt man dann in einen Raum mit einem Schreibtisch, den man sich einmal näher betrachten sollte...

NOSFERATU hat für „Spectrum-Verhältnisse" eine ansprechende Grafik und einen katastrophalen Sound. Der Ablauf ist ganz nett; es gibt eine Menge zu erleben! Etwas Bemerkenswertes „am Rande": Beim Kampf mit Ungetümen verliert der Spieler (natürlich) Energie. Dafür wurde eine Anzeige „eingebaut", die Ihren Lebensfaden darstellt. Aber Achtung! In dem gleichen Maße, wie Ihre Energie abnimmt, erscheint, immer deutlicher werdend, ein Sarg, der Ihre Todesminute näherkommen läßt.

mk

Grafik	8
Sound	1
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	8

lästig wird's aber, wenn Frank (unser finsterer Schloßherr) oder Magenta (das Dienstmädchen) nach einem harmlosen Rempler die Klamotten der „Helden" klauen! Diese werden dann in einen der zahlreichen Räume geworfen, wo man sie nur noch zusammengeknüllt am Boden wiederfindet. In solch einer peinlichen Situation sind natürlich die Aktivitäten „etwas" eingeschränkt. Dazu kommt, daß man die Leitern nicht mehr hochsteigen kann, da man gewisse Körperstellen verdecken muß. Die Melodie, die während des Spieles zu hören ist, ist vom Allerfeinsten (ich ertappte mich mehrmals dabei, als ich den „Sound" mitpfiff)!

Negativ ist allerdings die „lahme Geschwindigkeit" des Programmes. Der Bildaufbau geschieht zwar blitzschnell, aber Brad und Janet „trippeln" förmlich im Schneckentempo (wie auch die anderen Gestalten) im Schloß herum. So passiert es gelegentlich, daß einem der Aufzug vor der Nase davonfährt, oder man wird von Eddie mit dessen Motorrad über den Haufen gefahren. Eine weitere Enttäuschung erwartet den Spieler/die Spielerin, wenn man es nicht geschafft hat, dem unheimlichen Schloß zu entfliehen. Es erscheint nämlich keine Punktangabe am Schluß; auch keine Prozent-Anzeige. Somit gibt's auch keine High-Score-Liste. Dennoch bekommt der Spectrum 128-User ein Spiel in die Hand, das zu den besten für diesen Rechnern zählt!

Tommy Sab

Grafik	8
Sound	10
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	7

Programm: Zoot, **System:** MSX, **Preis:** ca. 12,- DM, **Hersteller:** Bug Byte, Victory House Place, London WC2H 7NB.

Zoot's Lieblingsspiele sind Murmeln. Doch dummerweise hat er sie eines Tages verloren. Können Sie ihm helfen, seine gesamte Sammlung wiederzufinden? Mit Sicherheit, denn **ZOOT** ist eines der vielen neuen „Low-Budget-Spiele" von **Bug-Byte**, die es in sich haben! Erkunden Sie mit Ihrem Freund Super Zip die Höhlen, in denen seltsame Kreaturen umherschwirren. Passen Sie auf, denn Ihre Gegner, die Mankins, sind auch mit von der Partie.

Ursprünglich gab es ZOOT nur für den Spectrum, dann für den C-64 und schließlich auch für die MSX-User. Man kann mit Sicherheit sagen, daß Zoot gerade für die MSX-User, die ja nicht immer mit guten Programmen „bedacht" werden, spielenswert ist.

Nach einem witzigen Titelbild und einem spritzigen Sound (es ist auch Sprache dabei!) kann es ja losgehen! ZOOT ist wirklich „zootelig"-dargestellt: herrlich große Sprites, alles schön in Farbe. ZOOT's Kumpel, der Super Zip, latscht die ganze Zeit hinter einem her. Das kann dem Spieler nur recht sein, denn weiß der einmal nicht weiter (und das kommt relativ häufig vor), dann hilft Super Zip kameradschaftlich weiter. So was nennt man Hilfsbereitschaft. Sollten jedoch alle Stricke reissen, ertönt ein verzerrtes „Zoot" aus dem Lautsprecher, und man bekommt eines seiner vier Leben abgezogen.

Insgesamt ein herrliches Spiel zu einem günstigen Preis! Wer Zoot nicht spielt, der hat einiges verpaßt. Zoot ...

Stefan Swiergiel

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	10

Ab geht die Post!

Programm: Mailstrom, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 28 Mark, **Hersteller:** Ocean Software Ltd., Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

OCEAN SOFTWARE hat in der letzten Zeit relativ schlechte Programme heausgebracht, was sich jedoch mit **MAILSTROM** wieder ändern soll. Dieses Spiel ist nur für den Spectrum erhältlich, eine Konvertierung auf andere Systeme ist nicht vorgesehen. Das Spielgeschehen findet im 21. Jahrhundert statt. Die Ölquellen in der Nordsee sind schon längst versiegt, überall gibt es Demonstrationen, Revolutionen usw. Inmitten dieses Chaos' steht ein kleiner, hellrot leuchtender Lieferwagen der Post. Dieses Fahrzeug ist aber kein gewöhnliches Vehikel: Es kann mit einem Düsentriebwerk (Highspeed Propulsion Unit) und verschiedenen Waffen ausgerüstet werden. Die Steuerung des Wagens erfolgt durch das S.K.I.T. (Special Knowledge and Information Terminal), das in Form von Ikonen dargestellt ist.

Der Fahrer des Wagens sind natürlich Sie! Mit dem Pseudonym „Michael Nasty" sollen Sie Postsäcke einsammeln und Briefe austragen. Nach dem Spielstart sieht man auf der Straße eine Bombe liegen und daneben eine etwas kümmerlich aussehende Gestalt. Hoppla, das sind ja Sie! Als erstes wird logischerweise die Bombe mitgenommen. Als nächstes versuche ich, einen der Briefkästen zu öffnen – Fehlanzeige! Erst die Bombe brachte den Inhalt des Kastens zum Vorschein: eine Zusatzausrüstung für den Postwagen, eine Waffe samt Munition. Ich lasse Michael in den Wagen einsteigen und die Straße entlangfahren. Am nächsten Briefkasten mache ich mit Hoffnung halt, endlich einen Postsack zu erwischen.

Aber auch dieser Kasten ließ sich nicht ohne weiters öffnen. Damned! Jetzt müssen stärkere Geschütze aufgefahren werden!

Ich steige wieder ein und wähle über S.K.I.T. die Option „Waffen" an. Hups! Ein kleiner Geschützturm erscheint auf dem Wagendach, und mit einem Fadenkreuz suche ich mir mein Ziel – den Briefkasten. Schuß, und ein Postsack erscheint. Das sind zwar rauhe Methoden, aber anders kommt man ja nicht zum Ziel. Die eingesammelten Säcke werden dann zu einer Sammelstation gebracht. Dort kann man die sortierten Briefe aufnehmen, und der zweite Job beginnt: das Austragen. Auf der unteren Bildschirmzeile stehen Zahlen von 1 bis 28. Einige davon sind invers dargestellt. Diese Zahlen entsprechen den Hausnummern, zu denen die Briefe gebracht werden müssen. Beim Austragen sollte man jedoch aufpassen, daß Michael nicht überfallen und „krankenhausreif" geschlagen wird. Auch beim Austragen kann man die Briefkästen entleeren. So habe ich das Düsentriebwerk gefunden. Beim Einschalten verwandelt sich der Lieferwagen in eine Mischung zwischen Panzer und Jet, und man kommt auch wesentlich schneller voran. Hat man nicht genug Postsäcke eingesammelt, endet das Spiel. Ansonsten geht das Spiel mit dem gleichen Ablauf weiter. Das hat mich doch etwas enttäuscht. Vom Sound will ich lieber erst gar nicht reden. Außer ein paar Brummgeräuschen, die während des Fahrens zu hören sind, gibt es nichts.

Die Grafiken sind recht nett gestaltet. Besonders die Umwandlung des Lieferwagens hat mir gefallen. Der Rest des Spiels ist jedoch nur Durchschnitt. MAILSTROM ist ein Spiel für Leute mit eisernem Willen, die viel Zeit haben und denen solche Spiele gefallen. *max*

Grafik	8
Sound	5
Spielablauf	6
Motivation	7
Preis/Leistung	7

Schatzsuche

Programm: The Magican's Curse, **System:** C-16 Plus 4, **Preis:** ca. 25 DM, **Hersteller:** Gremlin Graphics, **Bezugsquelle:** Einzelhandel.

THE MAGICAN'S CURSE versetzt Sie in eine zauberhafte Welt, in der Sie ständig über irgendwelche Freßpakete stolpern. Diese sorgen dafür, daß Ihnen auch schön schlecht wird, bevor die Fledermäuse über Sie herfallen.

Haben Sie jetzt so ungefähr eine Vorstellung davon, was in diesem Spiel passiert? Nein? Dann dasselbe nochmal im Klartext: Sie steuern ein kleines Männchen über Flüsse, durch Wälder und Wiesen und lassen es in Gebäuden herumlaufen. Ziel des Ganzen ist es, die magische Statue zu finden, die als Preis für Ihre Strapazen auf Sie wartet. Laufen Sie also erst mal ein bißchen rum. Sie finden Nahrungsmittel, Becher, die z.B. Gift, Gegengift oder einen Zaubertrank enthalten (Letzterer ermöglicht das Auffinden geheimer Durchgänge). Außerdem gibt es noch sieben Talismane, die im ganzen Spiel versteckt sind und die alle gefunden werden müssen. Desweiteren finden Sie eine Kerze und zwei Schlüssel im Spiel. Wo Schlüssel sind, gibt es natürlich auch verschlossene Türen. Also machen Sie sich auf die Suche.

Das Männchen bewegt sich recht rasch durch die Botanik und wird zunächst nur durch Fledermäuse bedroht, die Energie entziehen. Aufpassen muß man beim Überqueren eines Flusses, da die Steine, die darüberhinweg liegen, ganz schön glitschig sind. Hier hat man sehr schnell und „unmagisch" sein Leben ausgehaucht. Die Grafik ist insgesamt recht nett gemacht und erinnert etwas an naive Malerei (nicht böse sein, es ist halt C-16). Der Sound ist nicht gerade überwältigend, ebenso die Spielidee. Insgesamt gesehen mag das Spiel für Einsteiger oder jüngere User möglicherweise interessant sein. Schön bunt ist's jedenfalls. *str*

Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	6
Motivation	4
Preis/Leistung	6

ANTIRIAD

Palace Software

bringt seinen neuesten Hit unter die Leute!

10 x C-64
10 x Spectrum
10 x Schneider

Schnappt Euch den Griffel!

Wer eines der Superspiele gewinnen will, braucht nur eine Postkarte mit der richtigen Lösung der Preisfrage zu versehen und abzuschicken an den Tronic Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, Kennwort „Antiriad".

Und jetzt die Preisfrage:
In welcher Ausgabe von ASM ist der Testbericht zu ANTIRIAD erschienen?

Einsendeschluß ist der 16.2.1987; der Rechtsweg bleibt wie immer ausgeschlossen.

Ohne Hoffnung

Programm: Hopeless, **System:** C-64, **Preis:** ca. 59 DM (Disk.), **Hersteller:** Radarsoft, **Bezugsquelle:** einschlägiger Einzelhandel.

Auf die Schilderung der Story zu **HOPELESS** kann man getrost verzichten. Es handelt sich wieder einmal darum, daß eine „wohlgeformte Geliebte" aus den Fängen des bösen, bösen „Manic Munk" befreit werden muß. Nur, daß das Ganze diesmal im Weltraum und nicht in einer alten Ritterburg stattfindet.

Dieses Sujet, das sich **RADARSOFT** für Ihr neues Spiel ausgesucht hat, ist wahrlich nichts Außergewöhnliches. Ebenso könnte man das Spiel einstufen. Der Titelsound läßt sich gut hören, und auch die Schußgeräusche sind ganz akzeptabel. Man steuert ein Männchen, das an verschiedenen Terminals arbeiten kann, um sich bestimmte Gänge offenzuhalten, Energie nachzutanken oder sich z.B. Übersichtskarten über bestimmte Weltraumausschnitte zeigen zu lassen. Derweil müssen natürlich auch ständig Feinde abgeschossen werden. Ziel des Spiels ist es, die Herzen, die die Verteidungstore des Monsterplaneten Neu Bonn kontrollieren, auszuschalten, bis man zuletzt auch das Herz des bösen Manic Munks zerstört und obengenannte Geliebte befreien kann.

Auch die Grafik kann als Standard bezeichnet werden. Insgesamt ist das Spiel nicht gerade überwältigend. Der Preis von ca. 59 DM für die Diskette erscheint mir für das, was hier geboten wird, um einiges zu hoch.

str

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	4
Preis/Leistung	4

Deine Freunde, die Microchips!

Programm: Rogue Trooper, **System:** Spectrum: **Preis:** ca. 35 DM, **Hersteller:** Design Design, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme Nürnberg.

Ran an die Bouletten! Hier ist wieder der Einzelkämpfer gefragt. Der berühmte letzte Überlebende muß mal wieder für eine Story herhalten. Die hat **DESIGN DESIGN** in **ROGUE TROOPER** allerdings nicht schlecht in Szene gesetzt. Ehre, wem Ehre gebührt!

Sie steuern natürlich den Super-Helden, dessen Schlachtfeld auf einen Planeten verlegt wurde, der eine giftige Atmosphäre hat. Nur einer kann sich ungehindert in dieser Atmosphäre bewegen, und das sind Sie, der einzige Überlebende des GI-Regiments nach dem fürchterlichen Quartz-Krieg, in dem auch Ihre drei Freunde umkamen. Die Persönlichkeiten Ihrer Freunde konnten allerdings noch gerettet werden. Sie befinden sich jetzt als Mikrochips in Ihrer Ausrüstung, Gunnar an der Waffe, Helm am Helm (wo sonst?) und Bagman an den Taschen, in denen Sie Ihre Funde verstauen. Sie suchen...na?.....natürlich den Verantwortlichen für den Tod Ihrer Freunde. Dazu müssen Sie sich jedoch in „feindliches Gebiet" begeben und dort Video-Bänder zusammensuchen, die die nötigen Beweise enthalten.

Sie befinden sich zunächst in einer Art Labyrinth aus Mauern. Suchen sie hinter allen Mauern nach den Tapes. Ebenso müssen Sie Munition und Erste-Hilfe-Kästchen einsammeln. Sie werden beides brauchen! In der Wüste müssen Sie sich vor Tretminen in acht nehmen und natürlich ständig die Sie angreifenden Feinde niedermachen. Der Clou der ganzen Sache: Ihre „Chipsletten" sprechen mit Ihnen.

Wie Sie bald feststellen werden, hatten und haben Ihre drei Freunde sehr unterschiedliche Charaktere. Während Gunnar Ihnen ständig zuruft, Sie sollten doch noch ein paar von Ihren Feinden erschießen und sich über jeden „Toten" unbändig freut, ermahnt Sie Bagman ständig daran, jetzt endlich auf die Suche nach den Video-Bändern zu gehen, Sie hätten schließlich einen Job zu erledigen (pflichtbewußtes Kerlchen!). Helm wird Ihnen des öfteren sagen, daß Sie weitergehen sollen, bzw. hinter allen Mauern nachschauen müssen und dergleichen mehr. Bagman wird die von Ihnen gefundenen Aid Kids aufbewahren und wenn nötig bei Ihnen anwenden (Sie werden's nötig haben). Er wird Sie auch darauf aufmerksam machen, daß Ihre Konstitution nicht mehr die beste ist. Dann sollten Sie sich schnellstens auf die Suche nach einem Aid Kid machen.

Die Grafik ist für den Spectrum wirklich recht ordentlich (3-D) und die Animation der Figuren recht gut gelungen. Eine kleine Karte am linken oberen Rand des Bildschirms zeigt Ihnen, wo Sie sich befinden. Ebenfalls wird Ihr Besitz an Munition, „Medikamenten" und Tapes angegeben. Und natürlich sehen Sie auch die „coolen" Sprüche Ihrer Mitstreiter.

Übrigens befindet sich in der Landschaft auch das Raumschiff, das Sie erreichen müssen, nachdem Sie alle 8 Video-Bänder eingesammelt haben. Mir persönlich hat das Spiel Spaß gemacht, zumal man auch ganz gut vorwärts kommt.

Trotzdem ist es nicht einfach, die Aufgabe zu 100% zu erfüllen. Training ist nötig, und auch „Ortskenntnis" ist wichtig, obwohl die einzelnen Gegenstände immer neu verteilt werden. Fazit: Da kann man nur viel Spaß wünschen!

Martina Strack

Grafik	8
Sound	5
Spielablauf	8
Motivation	10
Preis/Leistung	9

Joysoft

Adressen: Joysoft Düsseldorf
Humboldtstr. 84
4000 Düsseldorf 1
Tel. 02 11 / 6 80 14 03

Joysoft Köln
Matthiasstr. 24–26
5000 Köln 1
Tel. 02 21 / 23 95 26

Versandanschrift: Joysoft Köln
Berrenratherstr. 159
5000 Köln 41
Tel. 02 21 / 41 66 34

NEUHEITEN

Titel	C64 Cas/Disk	CPC Cas/Disk	Spec-trum	ASt/ AMIGA
Ace Of Aces	35,00/45,00			
Acrojet	35,00/47,00			
Airlines	39,00/49,00			
Aliens	37,00/47,00	37,00/47,00	37,00	
Antiriad	35,00/42,00	35,00/42,00	35,00	
Bards Tale	65,00			
Boulderdash Constr. Kit	35,00/47,00			
Breakthru	35,00/47,00	35,00/47,00	35,00	
Am. Cup Challenge	35,00/47,00			
Camelot Warrior	32,00/45,00	32,00/45,00	32,00	
Champ. Wrestling	35,00/47,00			
Cobra	35,00/47,00	35,00/47,00	35,00	
Crystal Castles	32,00/45,00		35,00	
Destroyer	47,00			
Defender Of The Crown				/69,00
DB Calc				119,00/
Die Erbschaft	45,00/55,00	45,00/55,00		
Donky Kong	29,00/45,00			
Druid	32,00/45,00			
Deactivator	30,00/40,00	30,00/45,00	30,00	
Eis und Feuer	59,00			
Extensor				65,00/
Footballer Of The Year	35,00/47,00	35,00/47,00	35,00	
Gamemaker Sports	49,00			
Gamemaker Science F.	49,00			
Galvan	29,00/42,00	29,00/42,00	29,00	
Gauntlet	35,00/47,00	35,00/47,00	35,00	
Hacker II	39,00/59,00	39,00/59,00	39,00	/79,00
Halley Project	59,00			/69,00
Highlander	35,00/47,00	35,00/47,00	35,00	
Hollywood Poker	49,00			69,00/79,00
Hypaball	35,00/47,00		35,00	
Ikari Warrior	32,00/45,00	32,00/45,00	32,00	
Infiltrator	32,00/45,00	32,00/45,00	32,00	
It's A Knock Out		29,90/39,90	29,90	
Labyrinth	35,00/49,00			
Legend Of Kage	35,00/47,00			
Karate Kid II				69,00/
Marble Madness	39,00/49,00			/69,00
Mission X 14	35,00/47,00			
Movie Monster	35,00/47,00			
Nexor		32,00/45,00		
Paperboy	29,00/39,00	29,00/39,00	29,00	
Samantha Fox Strip P.	32,00/45,00	35,00/47,00	35,00	
Shanghai	49,00			69,00/69,00
Silent Service	37,00/47,00	37,00/47,00	39,00	79,00/79,00
Scoby Doo	32,00/45,00	32,00/45,00	32,00	
Soloflight II	35,00/47,00			
Street Hawk	32,00	32,00	32,00	
Tarzan	32,00/45,00	32,00/45,00	29,00	
Thanatos			35,00	
Tass Times	49,00			/69,00
Trivial Pursuit	39,00/49,00	39,00/49,00		
Trinity				/79,00
Werner	29,90/39,90	29,90/39,90		
Ultima IV	59,00			
Vietnam	32,00/45,00			
Wintergames	35,00/45,00		35,00	69,00/69,00
Worldgames	35,00/47,00			/69,00

Dies ist ein kleiner Auszug aus unserer Gesamtliste. Fordern Sie bitte umgehend unsere kostenlose Preisliste an, mit Programmen für C64, Atari 800XL, Atari St, Schneider, Spectrum, AMIGA, IBM, C 16.
Außerdem ist endlich unser umfassender Katalog mit Spiele- und Anwenderprogrammbeschreibung fertig. Gegen 2,– DM kommt er umgehend ins Haus.

Umgehend komplette kostenlose Preisliste mit über 1200 Programmen anfordern!

Softwarekatalog mit über 300 Spielbeschreibungen gegen 2,00 DM in Briefmarken!

„In London, um London und um London herum"

Programm: City Slicker, **System:** Schneider, Spectrum, **Preis:** ca. 32 Mark, **Hersteller:** Hewson Consultants, Abingdon, England, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

„Ein bißchen wie *Dynamite Dan* sieht das ja aus!", war mein erster Eindruck von **HEWSON'S** neuem Produkt, einem Action-Adventure namens **CITY SLICKER.** Daß der erste Eindruck nicht unbedingt immer der entscheidende, richtige ist, bewies mir das Spiel recht schnell. Es sind zwar Ähnlichkeiten mit Obengenanntem vorhanden (Grafik und Animation ähneln sich; Objektdarstellung und „Gerüstverhalten" scheinen auch irgendwie übernommen...), dennoch ist der Spielwitz und der -ablauf (d.h. alles, was in dem „Slicker" steckt) wesentlich höher einzuschätzen. Ich habe die Schneider-Version für Sie in den Rekorder gelegt! Zur Story: Sie als CITY SLICKER (der „Schwindler") kämpfen gegen terroristische, „lichtscheue Elemente", die ihr Unwesen in der „schönsten Stadt der Welt" - also in London - treiben. Allen voran steht der gefürchtete „Abru Cadabbra", den Sie möglichst meiden sollten. Berühren Sie ihn, ist das Leben des Slikkers dahin, und Sie können dann die Bombe, die Abru im House of Parliament deponierte, nicht mehr entschärfen. Finden Sie also das Ding, das sonst um Mitternacht hochgeht!

Nach dem Demo-Mode drücken Sie ENTER, und das Spiel kann beginnen!

Sie starten im Tower zu London, wo Ihnen die berühmten „Beefeater" begegnen. Eine Berührung mit selbigen „verkürzt" Ihren Lebensfaden; Sie verlieren Energie. Desweiteren sollten Sie auch auf die Raben achten!

So wie bei allen „Action-Adventures" sollten Sie die verschiedenen Bilder erforschen, Gefahren aus dem Wege gehen (vor allem „Abru", denn die Berührung mit ihm beendet das Spiel!), Dinge aufsammeln und letztendlich die Bombe entschärfen.

Nun einige kleine Tips, wie Sie der Lösung des „Problems" ein Stück näherkommen: Im Anfangsbild bewege ich SLICK nach links und warte, bis der Beefeater „über meinem Kopf" ist. Dann an der Tür Feuer drücken. Nun kann ich durch die Tür verschwinden, bevor „Abru Cadabbra" mich erwischt. Im zweiten Bild „erscheine" ich oben links. Ich nehme die Vase und springe nach rechts oben zur Leiter. Diese klettere ich hoch und aktiviere das „Beefone" (das Telefon der Beefeater). Nun nach links, rauf zum Dach! Auf dem Dach marschiere ich nach rechts, lasse mich fallen und lösche die Fackel. Ich passe natürlich auf die Vogelschei...auf, denn sie kostet Energie. Dann ins nächste Bild. Hier springe ich über den Beefeater, gehe nach rechts zum Aufzug. Der Lift ist bewacht. So warte ich den richtigen Augenblick ab, springe links hoch. Das ist ein wenig schwierig; kriegt man aber hin! Ich finde eine Pille, die meine Lebenskräfte wieder weckt. Ähnliches wirkt Wunder, wenn ich Hühnerkeulen, Kartoffelchips oder Kuchen aufsammele (per Feuerknopf).

Danach besorge ich mir das Tonnen-Gewicht, gehe über die Leiter, gehe übers Dach und blase die Kerze aus. Nun gehe ich nach links, laß mich ins Loch fallen, finde die Falltür und lasse das Gewicht drauffallen. Dann gehe ich nach rechts, um den „BDU Eimer" aufzunehmen. Danach habe ich noch eine Menge zu tun: den Lift benutzen, den Abhang heruntergleiten, und vor allem muß ich die U-Bahn-Station finden! Wichtig ist es, nach Westminster zu fahren, um in den Houses of Parliament die Bombe zu entschärfen. Ich denke daran, den „Eimer" auf den Tisch zu legen....

Auf dem Weg zum Ziel kommen Sie an einigen Sehenswürdigkeiten Londons vorbei: Trafalgar Square, Britisches Museum, „London Dungeon" (in der Tooley Street) oder Buckingham Palace. Das Spiel zeichnet sich besonders durch „Inhaltsschwere" und interessantes Spielgeschehen aus. Die Animation ist hervorragend; das „Bild" völlig flackerfrei!!!

CITY SLICKER ist ein weiteres HEWSON-Produkt, das zu gefallen wußte. Versuchen Sie's doch auch mal mit dem „Schwindler"!

Manfred Kleimann

Grafik	9
Sound	6
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	11

Top Hit

Ein gutes Spiel

Programm: The Halley Project, **System:** Atari XL/XE, C-64/128, **Preis:** Ca. 170 Mark, **Hersteller:** Mindscape, USA, **Bezugsquelle:** U.a. Compy-Shop, Mülheim/Ruhr.

„Schon wieder Weltraum...", werden jetzt sicher viele von Ihnen denken, doch ich will es vorwegnehmen: **THE HALLEY PROJECT** vom amerikanischen Hersteller **MINDSCAPE** ist bestimmt kein Ballergame. Ich habe mir für Sie die Atari-Version angesehen.

Vielmehr geht es darum, unser Sonnensystem zu erkunden und verschiedene Planeten anzufliegen. Unken Sie nicht - das ist nicht so einfach, wie es sich vielleicht anhört! Nach dem Laden des Programms erscheint ein Telegramm auf dem Bildschirm. Die Raumflugorganisation P.L.A.N.E.T. gibt Ihnen die einmalige Chance, am „Halley Project", dem größten wissenschaftlichen Abenteuer in

für „gutes Geld“

der Geschichte der Menschheit, teilzunehmen. Begleitet wird das Spiel von einer tollen Melodie (geschrieben von Tom Snyder, der ja bekannt für seine Atari-Kompositionen ist).
Auf geht's also: Nach dem Starten wähle ich mir einen Namen aus und trage mich ein - das macht das Ganze noch interessanter! Nun starte ich zur „Raven Mission“ (der einfachsten Aufgabe). Mein Ziel ist die gute, alte Mutter Erde. Nach dem Start vom Halleyschen Kometen düse ich nun schon eine halbe Stunde im Weltall herum (Echtzeit wohlgemerkt), ohne daß ich die Erde auch nur zu sehen bekomme. Auch die elektronische Sternenkarte (so eine Art Radar) hilft mir nicht weiter. Was nun? Ich greife zu Lexikon und Atlas, um mehr über unser Sonnensystem zu erfahren. Na, also - wer suchet, der findet! Die Erde ist der dritte der inneren Planeten. Ich fliege also, mich an der Sonne orientierend, zum dritten Planeten. Dabei wähle ich Lichtgeschwindigkeit, weil sonst der Flug viel zu lang dauern würde.
Als ich die Erde nun endlich „anvisiert“ habe und am Ziel angekommen bin, wird die Sache keineswegs einfacher. Jetzt gilt es, den richtigen Anflugwinkel zu finden und den Landecomputer einzuschalten. Sobald ich in die Nähe eines Planeten komme, ertönt eine rhythmische Melodie, die mir signalisiert, daß ich mich in Landereichweite befinde. Peng! Da kracht es auch schon, und ich bin auf der Erdoberfläche zerschellt. Prompt bekomme ich eine Zeitstrafe auferlegt - doch schon starte ich zum zweiten Versuch, der allerdings genauso erfolglos endet wie der erste. Aber im dritten Anlauf klappt's dann endlich doch noch; nach der Landung bestätigt mir der Bordcomputer, daß ich den gesuchten Planeten gefunden habe. Als Belohnung erblicke ich eine Grafik, die die für den jeweiligen Planeten typischen Gegebenheiten darstellt. Nun mache ich mich auf den Rückweg. Ich muß den Kometen wiederfinden. Dort angekommen, bekomme ich den Titel „Raven“ verliehen, obwohl ich für meine Mission eine ganze Menge Zeit benötigt habe (inzwischen, nach langer „Arbeit“, kann ich mit stolz verkünden, daß ich es mittlerweile zum höchsten Rang, dem „Starbird“, gebracht habe).
Das Besondere an THE HALLEY PROJECT ist, daß das Spiel äußerst realitätsnah präsentiert wird und daß man, was nicht unwichtig ist, bei diesem Programm noch eine Menge hinzulernen kann (mal Hand aufs Herz: hätten Sie gewußt, welcher Mond als einziger keine Atmosphäre besitzt?). Dies macht das Programm zu einem der besten, die ich je auf meinem Atari gespielt habe. Bedauerlich ist eigentlich nur der hohe Preis, doch bei wachsender Nachfrage wird er vermutlich über kurz oder lang noch etwas fallen. Die Entscheidung, ob Sie für ein wirklich gutes Programm auch „gutes Geld“ investieren wollen, liegt bei Ihnen. Überlegen Sie es sich mal!

Arne Peters

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	8

Katzenmenschen

Programm: Kat Trap, **System:** Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 35,- DM (Kassette); ca. 49,- DM (Diskette), **Hersteller:** Streetwise, 204 Worple Road, London SW 20, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Wir schreiben wieder einmal das 24. Jahrhundert. Vor zweihundert Jahren wurde die Erde durch Sonnenexplosionen zerstört, die Bevölkerung dezimiert. Die mutigen Überlebenden bauten schnell eine neue Stadt: NewArk. Zu diesem Zeitpunkt wurden sie von einem fernen Planeten genau beobachtet. Die Katzenmänner lebten auf dem Planeten KraMoD, der von N'-Gise besetzt wurde. Also suchen sich die Katzenmänner einen anderen Stern, auf dem sie ihr Unwesen treiben können. Es kommt zu einem Krieg, bei dem die Erdbevölkerung drastische Verluste einstekken muß. Doch in aller Schnelle wurden zwei Roboter entwickelt, die den Siegeszug der Gegner stoppen sollen: Herkules 1 und M.T.-E.D. (Multi Terrain Exploration Droid). Doch im Eifer des Gefechtes wurde Herkules 1 gleich entführt. Nun ist M.T.-E.D. alleine den Feinden ausgesetzt, aber keine Bange, er wird das schon schaffen, denn er hat ja Sie! Das ist die Ausgangslage von **KAT TRAP,** dem ersten Spiel von dem neuen Label von DOMARK: **STREETWISE.** KAT TRAP gewann bei einem Programmierwettbewerb einer englischen Computerzeitschrift den ersten Preis unter über 4000 Einsendungen. Schlüpfen Sie also in die Rolle von M.T.-E.D., und suchen Sie den Zentralcomputer der Katzenmänner und zerstören ihn.

Jaaa, das hört sich einfach an, aber leider Gottes gibt es genug Gegner zu überwinden: Eismänner, Schattenmänner usw.. Da darf nach Herzenslust geballert werden. Sind keine Feinde mehr zu sehen, dann heißt es: „Vollgas geben!" Mit 250 km/h fegt dann der kleine Droid über die Planetenoberfläche. Seine Energie bezieht er aus winzigen Batterien, die zeitweise aufgeladen werden müssen. Dazu findet man auf dem Weg Energiequellen und andere Waffen wie z.B. Laser, Flammenwerfer, Granaten, Minen, Pfeile u.a.

Die Grafik ist teilweise nett gemacht, auch an eine Animation wurde gedacht. Schlecht gestylt wurden die Feinde, die man nicht so richtig indentifizieren kann. Leider flimmert die Grafik etwas, ein Scrolling ist auch nicht vorhanden; es wird lediglich der Bildschirm um ein Drittel nach links verschoben. Der Preis scheint mir anhand der Leistung etwas überhöht. Für 25,- DM wäre es ein gutes Programm, aber für 35,- DM kann man wesentlich mehr verlangen.

Stefan Swiergiel

Grafik	7
Sound	4
Spielablauf	7
Motivation	6
Preis/Leistung	6

Der Langweiler

Programm: Street Hawk, **System:** Spectrum, Schneider, **Preis:** Ca. 25 Mark (Spectrum), ca. 30 Mark (Schneider), **Hersteller:** Ocean Software, England, **Bezugsquelle:** U.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Ein Programm im *Spy Hunter*-Stil bringt **OCEAN** auf den Markt. **STREET HAWK** ist der Titel des Programms, und ebenso wenig originell wie der Name ist der Ablauf des Spiels selbst, dessen Spectrum-Version ich mir für Sie angeschaut habe.

Das Programm besteht aus zwei Teilen. Zunächst müssen Sie Jesse Mach begleiten, der auf seinem schweren Motorrad durch die Straßen einer Stadt donnert. Hier treibt eine Gangsterbande ihr Unwesen, was natürlich nicht sein darf. Also blasen Sie mit Ihren Waffen den Verbrechern (die in Luxuslimousinen durch die Gegend kurven) das Hirn aus dem Schädel, ohne - und jetzt kommt's - harmlosen Passanten auch nur ein Härchen zu krümmen - das bedeutet nämlich Unwohlsein für unschuldige Bürger und Punktabzug für den Spieler. Sollten Sie aber dennoch hin und wieder mal einen der Passanten erwischen, so werden Sie unversehens auch noch die „Bullen" auf dem Hals haben - und dann geht die Post erst so richtig ab! Nach einiger Zeit des Kampfes mitten im Verkehrsgetümmel bekommen Sie die Nachricht, daß ein Raubüberfall stattgefunden hat. Sofort eilen Sie zum Tatort und stellen die Verbrecher. Hier kommt es nun zum großen Shoot Out (dem zweiten Teil des Spiels), wie man es schon von zahlreichen Wild-West-Programmen her kennt. Bei der Schneider-Version feuern die Gangster zurück, wohingegen bei der Spectrum-Fassung die Verbrecher auf jegliche Gegenwehr verzichten, was die Angelegenheit ziemlich langweilig macht.

Danach geht's dann weiter wie gehabt: Rush Hour - Shoot Out, Rush Hour - Shoot Out und so weiter. Gemessen am Preis wird bei STREET HAWK entschieden zu wenig geboten, sowohl was den Sound als auch das Spielgeschehen anbelangt. Einzig akzeptables Element ist die Grafik, doch auch dies kann mich nicht davon abhalten, das Speil als „nicht empfehlenswert" zu bezeichnen.

jb

Grafik	6
Sound	4
Spielablauf	3
Motivation	2
Preis/Leistung	3

OLDIE IM FEBRUAR

In der Unterwelt

Vor genau zwei Jahren hat die englische „Edel"-Software-Firma Ultimate ein Programm veröffentlicht, das Vorbild für viele andere Spiele werden sollte. Grund für uns, dieses Programm Euch in der Oldie -Rubrik vorzustellen. Das Meisterwerk heißt Underwurlde und war anfangs nur für den Sinclair-Spectrum erhältlich, aber nach dem großen Erfolg ließen auch die Umsetzungen auf andere Systeme nicht lange auf sich warten.

Programm: Underwurlde, **System:** Spectrum, MSX, Schneider, C-64/128, **Preis:** ca. 32,- DM, **Hersteller:** Ultimate Play the Game, England

Die Spielfigur ist ein alter Bekannter: der Sabre-Man, Held vieler Abenteuer. Er betätigt sich diesmal als Forscher und hat sich in einem großen Palast und dessen Gewölben verirrt. Hmmm, was Sie nun machen sollen, dürfte ja wohl klar sein. Lenken Sie den Sabre-Man durch die über 500 Räume, um den Ausgang zu finden. Das gesamte Labyrinth ist in 52 Stockwerke unterteilt. Angefangen wird im 15. und die Ausgänge (es gibt 3 Möglichkeiten zu entfliehen) sind im 0. Stockwerk zu finden.

Aber ... klar, es gibt auch Gegner! Davon wimmelt es nur so in den Gängen. Eine Berührung führt zwar nicht gleich zum Tod, sondern läßt den tapferen Sabre-Man durch die Luft wirbeln. Wenn er allerdings zu tief fällt, wird es ihm ein Leben kosten. Das einzige Hindernis besteht in der Gestalt von 3 Wächtern, die nur mit bestimmten Waffen „beseitigt" werden können. Zu Beginn hat man lediglich eine Zwille, mit deren Hilfe einige der Plagegeister abgeschossen werden können. Im weiteren Spielverlauf kann man noch ein Schwert, einen Bogen und eine Fackel finden. Bei der Spectrum-Version gibt es jedoch einen Trick, ohne Waffen an den Wächtern vorbeizukommen: Stellt man sich genau vor einen der Wächter, sperrt einen Interupt (INT) und steuert nach links, dann bewegt sich unser Held zwar langsam aber sicher durch den Wächter. Auf diese Weise ist es möglich, statt stundenlanger Sucherei nach den Waffen, schon nach ca. 10 Minuten das Spielende zu erreichen. In puncto Grafik und Spielablauf wird bei UNDERWURLDE sehr viel geboten. Bewegt man sich in den Gewölben, kann man ein Seil an der Wand befestigen, um sich herabzulassen. Wird man allerdings von einem herumfliegenden „Viech" berührt, dann geht's schnell abwärts. Das Absteigen ist einfach, das Aufsteigen dagegen ist schon etwas schwieriger. Zu diesem Zweck befinden sich auf dem Boden kleine Krater, aus denen Blasen hervorsteigen. Nehmen Sie sich ein Herz, und springen Sie auf die Blase. Eine tolle Idee von Ultimate!

Fazit: Tolle, bunte Grafik mit guter Animation; schneller und effektvoller Spielablauf mit allerdings relativ ödem Sound. Sehr viele Hersteller haben sich entschlossen, Spiele mit der gleichen Spielidee und sogar mit fast identischem Spielablauf auf den Markt zu bringen. An den Erfolg von UNDERWURLDE ist (zu Recht) noch keiner herangekommen.

Stefan Swiergiel

Grafik	10
Sound	5
Spielablauf	9
Motivation	8
Preis/Leistung	9

Sport-Kaleidoskop

Top Hit

Kampf um den Odin-Super-Cup!

Programm: Hypaball, **System:** Commodore 64/128, **Preis: ca. 50 Mark (Disk) ca. 40 Mark (Kass), Hersteller:** Odin Computer Graphics, Liverpool, England, **Bezugsquelle:** u. a. Joysoft Köln.

Ich öffnete die Tür des Redaktionszimmers. Die Luft war hier zum Schneiden dick. Chefredakteur Manfred Kleimann hielt schon eine Diskette in der Hand, schaute mich augenzwinkernd an und fragte mich, ob ich das Spiel nicht testen wollte. Klar, nur her damit! Ich legte sofort die Disk ein und lud das Programm. Währenddessen schaute ich mir die Hülle genauer an. **HYPABALL** von **ODIN.** Hmm, dafür wurde schon 'ne Menge Werbung gemacht, mal sehen, ob es auch was taugt. Die Anleitung war schon in Deutsch. Wosch! Mit einem flotten Sound startet das Programm, und die Frage nach der Anzahl der Spieler (1-2) erscheint. Hier ist mir schon aufgefallen, daß alle Menüpunkte, Mitteilungen usw. in deutscher Sprache erscheinen. Das gibt einen Pluspunkt für HYPABALL. „Machen wir ein Spiel zu zweit!" rief Manfred, sich von seinem IBM zum C-64 umdrehend. Auf geht's! Jeder einen Joystick in die Hand und los!

Manfred nimmt die VIPERS, meinereiner wählt die HAWKS. Jetzt braucht jeder nur noch sein Team, bestehend aus drei Spielern, auszusuchen. Diese werden nach ihrem Können ausgewählt: Reaktion, Tempo und Stärke sind besonders wichtig bei der Wahl. Zusätzlich werden Name, Alter, Größe und Gewicht der jeweiligen Person angezeigt. Bei dieser „Zeremonie" ist uns ein mehr oder weniger großer Fehler bei der Übersetzung aufgefallen. Statt „Spieler 2: Wähle Deinen Spieler aus", steht auf dem Bildschirm „Spiele 2 Selekt Dein Striker".

Zudem gibt es auch keine deutschen Umlaute, es heißt SPACE DRUCKEN statt „Leertaste drücken". Doch nun zum eigentlichen Spiel. Der Hintergrundsound wird ausgeblendet, die Arena erscheint. Das Spielfeld ist in zwei Felder unterteilt: In eine linke und rechte Zone. In der Mitte befindet sich ein Korb, der sich an einer Art „Maibaum" hoch und runter bewegt.

Aus dem Boden heben sich sechs Säulen, auf denen „Cheer-Girls" stehen, die die Zuschauer in Stimmung bringen sollen. Ein toller Gag! Und nun nehmen die Spieler ihre Plätze ein. Jeweils zwei Spieler der Mannschaft haben „Jet-Packs" auf dem Rücken und bewegen sich in der Luft. Der dritte ist ein Bodenspieler.

Zoong! Der Ball wird von einer Kanone in die Arena geschossen, und wir versuchen, den Ball aufzufangen. Das ging natürlich voll daneben. Nach einigem Probieren haben wir den Kniff herausbekommen, und dann ging der „Punk" ab. Manfreds Schlagspieler (der befindet sich in der Luft) schnappte sich den Ball, zielte genau und traf in den Korb. Mein Team hatte zunächst keine Chance.

Beim Stand von 3:0 für Manfred kickte mein Bodenspieler den Ball in die Luft. Die Kugel schlug am Mittelpfosten auf, flog an Manfreds Schlagspieler vorbei, und endlich bekam mein „Striker" auch die Kugel. Ein genau getimter Wurf und - Zoing! 3:1. Der erste Korb für die Hawks. Inzwischen sind 3 Minuten Spielzeit vergangen. Ein Match dauert 10 Minuten (in Echtzeit).

Die Regeln von HYPABALL sind denkbar einfach: Der Ball, es ist eigentlich eine Stahlkugel, darf nicht länger als 2,5 Sekunden gehalten werden, sonst gibt es einen Freistoß für die gegnerische Mannschaft. Fouls sind (leider, leider ...) nicht möglich. Die Fanfare kündigt das Spielende an. Ich will ja nicht prahlen, aber nach der „Sirene" lautete der Endstand 9:6 für die Hawks (Mein Team)!

Als i-Tüpfchen wird die Titelseite der Zeitung „ECHO" auf dem Bildschirm gezeigt. Dort steht neben einigen „Fotos" ein kleiner Matchbericht.

HYPABALL ist ein Superspiel, das man natürlich auch gegen den Computer spielen kann. Die Spielidee ist eine willkommene Abwechslung, mal etwas anderes als die üblichen Baller- und Hüpfspiele. Die Grafik ist nett gestaltet, gut animiert. Einziges Manko: Die Farbe der Teams hätte kontrastreicher sein können. Auf einem monochromen Monitor gäbe es dauernd Verwechslungen mit den Spielern. Ansonsten stimmt alles! Eine gelungene Simulation eines „Sportes", der noch erfunden werden muß!

Hypaball - Yeaaaarrrrrr!

Stefan Swiergiel

Animation	**10**
Sound	**9**
„Realitätsnähe"	**?**
Spaß/Spannung	**11**
Preis/Leistung	**10**

Das „Spiel auf ein Tor" Oder: wie Maradona zum „Handballer des Jahres 1986" wurde!

Top Hit

Programm: Peter Shilton's „Handball Maradona", **System:** Spectrum, C-64, Schneider, **Preis:** ca. 32 Mark, **Hersteller:** Grand Slam, Victory House, Leicester PLACE; London WC2H 7NB. Tel: (00441) 439 0666, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Können Sie sich noch erinnern? An einem schwülheißen Mexico-Sommertag im Jahre 1986 erzielte Diego Amando Maradona im Spiel Argentinien gegen England das vorentscheidende Tor mit der Hand. Ganz England war empört, während andere, „unbeteiligte" Journalisten die Aktion des Schlitzohrs Maradona sogar belächelten. Besonders erbost muß wohl **Peter Shilton** gewesen sein: Der britische Keeper Nr. 1 gab „seinen guten Namen" nämlich jetzt für ein Fußball-Spiel her, das sich **PETER SHILTON'S „HANDBALL MARADONA"** nennt. **GRAND SLAM,** ein Newcomer in der Szene, hat dieses Sport- Spiel unter die Leute gebracht.

Ja, die Briten vergessen nicht so schnell! Maradona ist immer noch einer der bösen Fußball-Buben. Hätte es 1966 bereits Heimcomputer gegeben und wären die Deutschen nicht „Weltmeister in Vergangenheitsbewältigung", so hätte es vermutlich damals ein **TILKOWSKI'S WEMBLEY HURST** gegeben! Das berühmte „Wembley-Tor" (von der Unterkante der Latte sprang der Ball ins Feld zurück...), welches **Geoff Hurst** vor 20 Jahren zum 3:2 „erzielte", brachte die Deutsche Elf vermutlich um den WM-Titel...

Doch zur „Sache": Gleich vorweg, Maradona kommt im Spiel nicht vor – lediglich in der Spielanleitung ist sein überzeichnetes Ebenbild zu sehen. „Wembley-Tore" allerdings konnte ich zuhauf bei der **Spectrum-Version** beobachten (vielleicht doch eine Art „Hommage" an den Verlierer von vor 20 Jahren?). Nachdem ich das Spiel „eingeworfen" hatte, erschien vor mir ein Menue. Ich konnte nun auswählen, ob ich über Tastatur oder mit Joystick spielen möchte. Desweiteren tauchte auf:

1. Practice (Trainings-Modus; hier müssen Sie fünf z.T. knallharte Schüsse entschärfen);
2. Play Game (Das Punktspiel; man wählt aus, ob man gegen den Computer oder einen Kontrahenten spielen möchte.

Eine Auswahl von mehreren britischen Vereinen steht zur Wahl. Dann geht's los! Sie bewegen nur den „SHILTON" – also den Torwart. Beobachten Sie genau, wie die die Angeifer versuchen, die Lücke zum Torschuß zu finden. Wenn der „Knabe" dann abzieht, müssen Sie schnell reagieren. Bewegen können Sie „Uns Peter" nach rechts, links, nach vorn und nach hinten. „Hechten" kann er sich, wenn man die Richtung wählt und den Feuerknopf drückt. Hat man den Ball gehalten, erscheint ein „SAVE" auf der Anzeigetafel; jetzt erfolgt auch kein Nachschuß mehr. Senkt sich der Ball allerdings ins Gehäuse, zeigt die Stadion-Anzeige „GOAL", was Ihnen sagen soll: „Ich muß das nächste Mal besser aufpassen." Spieler 1 und Spieler 2 treten nacheinander an. Gewonnen hat derjenige, der mehr Tore verhindert hat. Es gibt zwei Halbzeiten.) 3. Skill Upgrading (Verbesserung Ihrer „Fänger-Qualitäten"; hier müssen Sie es schaffen, alle vier Schüsse, die auf Ihr Tor kommen zu parieren; dann haben Sie's geschafft, höher „eingestuft" zu werden.)

Mich hat das Spiel fasziniert. Die Spielzüge der Mannen, die der Computer steuert, sind sehr realistisch. Der Schütze reagiert z.B. auch darauf, ob Sie am kurzen oder langen Pfosten stehen. Besonders schön sind die Schüsse aus den sogenannten „Standard-Situationen": Eckbälle werden tückisch hereingebracht; Freistöße haben ihre besondere Qualität, wenn der Ball mit Effet geschlagen wird. Achten Sie auch auf „Bogenlampen"!

Die Grafik (Spectrum) konnte voll überzeugen; bald werden wir sehen, um welches Maß besser die der C-64-Version sein wird. Die Spieler sind gut animiert; die Spielzüge gut „einstudiert". Der Sound besteht nur aus Geräuschen. Alles in allem: Ein sehr ordentliches Spiel, das als eine „erweiterte Tipp-Kick-Fassung" aufgefaßt werden darf. Einen herzlich Dank an GRAND SLAM. Bravo!

Manfred Kleimann

Animation	10
Sound	2
Realitätsnähe	9
Spaß/Spannung	11
Preis/Leistung	10

Kein „grenzenloses Spiel“!

Programm: It's a Knockout (Spiel ohne Grenzen), **System:** C-64, Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 34 Mark (Schn., C-64); ca. 28 Mark (Spectrum), **Hersteller:** Ocean, Manchester, England, **Bezugsquelle:** u.a. Computershop, München; T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Lang, lang ist's her, da lief bei uns in der ARD eine recht erfolgreiche Sendung, die den Namen „Spiel ohne Grenzen“ trug. Diese „sportlichen Wettkämpfe“ sind im Nachhinein als eine Art von „Gegen-Olympiade“ anzusehen.

Neben der Bundesrepublik Deutschland nahmen vor allem andere EG-Länder am Wettstreit teil: Z.B. Italien, die Niederlande, Belgien, Frankreich und Großbritannien. Auf der Insel bezeichnete man die „verrückten“, nicht ganz ernstzunehmenden Spiele **IT'S A KNOCKOUT.** Daß die sportlichen Vergleiche damals wie „heute“ nicht ganz „ohne Grenzen“ waren, beweist das mir vorliegende Produkt von **OCEAN.**

Genau wie in der „Wirklichkeit“ gibt es hier – ich teste die C-64-Version – merkwürdige Spielereien. Zu Beginn des Spieles erscheint das Haupt-Menue. Hier können bis zu sechs Spieler „ihre“ Nationalität auswählen, für die sie streiten mögen. Wenn weniger als sechs in den Wettkampf treten, übernimmt der Computer die anderen Länder, „spielerisch“, versteht sich! Hier findet sich bereits der erste Fehler im Detail: der Computer „wirft“ für seine Schäfchen einen „guten Mittelwert“ aus, der nicht immer von den „real existierenden“ Spielern erreicht werden kann. Folge: Meist gewinnt am Ende ein „Land des Rechners“!

Doch nun zur ersten Disziplin, dem „Pfannkuchen-Spiel“: Links sehen Sie zwei Männer, die per Holzhammer und Wippe einige Pfannkuchen über eine Mauer werfen. Sie stehen nun auf der anderen Seite und versuchen, diese zu fangen, um sie dann rechts abzulegen. Für jeden Kuchen bekommt man drei Punkte. Ein bißchen Geschick, Augenmaß und schnelle Reaktion gehören schon dazu, um erfolgreich zu sein. Ein hübsches Spielchen!

Danach erfolgt bereits für den ersten Spieler das „Zwischenspiel“, das kennen Sie doch noch, oder? Na, jedefalls ist dieses etwas „brutaler“: Sie müssen (mit Rechts-/Links-Steuerung und Feuerknopf) einen „armen E.T.“ mit 'ner Tonnenlast erschlagen. Dieser „Typ“ (eigentlich ein Brontosaurus) taucht urplötzlich aus einem der sechs Erdlöcher auf, und Sie müssen ihm einen verpassen. Dafür gibt's auch noch Punkte.

Das nächste Spiel führt uns nach Ägypten, wo wir ein wenig Basketball mit einem Kamel spielen. Und das geht so: Der Spieler hängt an einer Gummistrippe, wird dauernd wieder nach hinten gezogen. Dadurch fällt es ihm schwer, die Bälle, welche von einem Kontrahenten über den Rücken eines Kamels geworfen werden, aufzufangen. Falls Ihnen diese „Kurzbeschreibung“ nur wenig sagen sollte, so macht das gar nichts, denn das Spielchen ist nicht minder umständlich!

„Keine Panik auf der Titanic“, so könnte der folgende Wettbewerb bezeichnet werden! Sie finden sich an einem Drahtseil hängend wieder und müssen nun versuchen, in einen Rettungsring zu springen. Dazu bewegen Sie den Joystick nach vorne (Sie rutschen los) und im richtigen Augenblick nach hinten (Absprung).

Weiter geht's zur schlechtesten aller „Disziplinen“: Als Huhn verkleidet machen Sie sich bereit, Würmer aus dem Boden zu picken. Diese Aufgabe ist nicht nur schwierig, sondern auch schwachsinnig. Sollte es Ihnen wider Erwarten dennoch gelingen, einen Wurm in den Behälter „zu versenken“, könnte man fast schon vom „blinden Huhn, das...“ sprechen.

Zum Abschluß der „grenzenlosen Spiele“ erwartet Sie ein „Klein-Decathlon“, eine Wahnsinns-Rudelei, einige Hürden sowie Bälle und Wassergräben. Also, Joystick nach rechts/links (rennen) und Feuerknopf (springen). Wem's gefällt...

Am Ende eines Wettkampftages bleibt die Erkenntnis, daß manche Spielchen ganz lustig und spannend sind, andere dagegen sind als „mies“ oder „einfallslos“ zu bezeichnen. Die Animation der Figuren ist demzufolge auch „gleichmäßig“ gut bzw. schlecht präsentiert worden. Wie nah diese Spiele an die „verrückten“ Disziplinen der einstmals so beliebten Fernseh-Serie heranreichen, mag ich an dieser Stelle nicht beurteilen. Sicher aber ist, daß Spaß & Spannung auch dem „Phänomen“ von Licht & Schatten unterworfen sind. OCEAN, macht bitte nicht weiter so!

Manfed Kleimann

Animation	7
Sound	5
Realitätsnähe	8
Spaß/Spannung	7
Preis/Leistung	4

MSX geht an den Start

Programm: Hyper Rallye, **System:** MSX, **Preis:** 50 Mark, **Hersteller:** Konami, **Bezugsquelle:** MSX Mail Order Versand, An der Umflut 19, 4715 Davensberg.

Mit **HYPER RALLYE** ist **KONAMI** ein durchaus gutes Autorennen in Spielhallenqualität gelungen. Man startet als 680ster und muß sich in der ersten Runde mindestens bis auf Platz 650 vorgekämpft haben, um sich für den zweiten Durchgang zu qualifizieren.

Je weiter man kommt, um so schwieriger wird die Piste, und um so zahlreicher werden die zu überholenden Kontrahenten.

Wer *Pole Position* kennt, der wird sich bei HYPER RALLYE schnell zurechtfinden. Die Idee an sich ist nicht neu, das Spiel zeichnet sich jedoch durch gute dreidimensionale Darstellung und durch ansprechenden Sound aus. Der Preis von 50 Mark ist zwar hoch, aber gerechtfertigt, da das Spiel auf ROM-Modul geliefert wird, was lange Wartezeiten erspart. *Carsten Kasprik*

Animation	8
Sound	7
Realitätsnähe	6
Spaß/Spannung	9
Preis/Leistung	8

Chaos im Kosmos!

Warnung! Wenn Sie in der Galaxis unterwegs sind und dabei auf Flottenkommandeur Hermann Kruud stoßen, sollten Sie schleunigst den Rückwärtsgang einlegen und abhauen. Denn Kruud ist nicht nur der widerwärtigste Träger eines roten Vollbarts, den die Galaxis je gesehen hat, sondern auch der gefährlichste Chaot. Wo Kruud zuschlägt, wächst 2 Milliarden Jahre lang nichts mehr! Das Flugsimulationsspiel Starglider gibt es für den C 64, Schneider, Atari ST und Amiga. Und den neuen Katalog gibt es bei uns.

Name ____________________

Straße ____________________

PLZ __________ Ort __________

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.

ariolasoft

Von Experten für Experten.

ASM 2/87

Eis-Partie

Programm: Xeno, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** A'N'F Software.

Ein wirklich begeisterndes Spiel, das die Firma: A'N'F Software mit **Xeno** jetzt auch für den C-64 auf den Markt gebracht hat. Hier kommen sowohl Action-Fans wie auch Freunde von Sportspielen auf Ihre Kosten. XENO kann nämlich als eine sehr gut gelungene Mischung aus Eisstockschießen und Eishocky bezeichnet werden.

Die ganze Szenerie ist in eine Halle verlegt. Auf einem großen eisigen ovalen Spielfeld geht dann die Post ab. Man kann entweder gegen den Computer oder gegen einen weiteren Mitspieler antreten. Die Steuerung erfolgt wahlweise über Keyboard oder Joystick. Bei der C-64-Version wird jeweils abwechselnd geschossen, während beim Spectrum-Programm gleichzeitig geschossen werden kann.

Bei der C-64-Version gibt es zwei verschiedenfarbige „Spielsteine", mit denen die Spieler den Puck durch „Anschießen" in das jeweilige gegnerische Tor bringen muß. Dazu bewegt der Spieler einen Pfeil auf die Stelle, auf die er seine „Schußkraft" konzentrieren will und drückt den Feuerknopf. Schon schießt der Diskus gegen den Puck (...oder auch nicht...). An die Steuerung muß man sich beim C-64 wirklich erst gewöhnen. Sie ist insgesamt auch ungenauer als bei der Spectrum-Version. Nicht immer kann man dabei den „richtigen" Winkel erkennen ... und wundert sich anschließend, wenn der eigene Diskus irgendwo in der Gegend „rumflippt". Anders bei der Spectrum-Version. Sie ist zwar insgesamt etwas langsamer, die Steuerung ist jedoch genauer und fließender. Außerdem wird die Schußrichtung mit einem Kreuz angezeigt, das mit dem jeweiligen Diskus verbunden ist. Schon allein deshalb ist die Berechnung der Winkel hier einfacher.

Schneider-Version

Top Hit

Die Grafiken beider Versionen unterscheiden sich kaum und sind als „Gut" zu bezeichnen. Wie gesagt, die Steuerung und damit die richtige Berechnung der Winkel will jedoch geübt sein. In der Redaktion haben wir dieses Spiel mit Begeisterung getestet. Ab und zu blieb der Puck auch auf der Torlinie liegen, und man konnte Ihn so richtig genüßlich im Nachschuß reinpfeffern. Sehr gut ist übrigens die Möglichkeit, die Länge der vier Viertel, in die das Spiel aufgeteilt ist, selbst zu bestimmen. So kann ein Viertel minimal 1 Minute lang sein, was allerdings unserer Meinung etwas zu kurz ist. Also wählten wir eine Zeit von 2 Minuten für ein Viertel. (Man kann übrigens vom Titelbild aus mit G in die Optionszeile springen und dort die jeweiligen Änderungen vornehmen.)

Dann konnten wir diese herrlichen „Tempogegenstöße" endlich mal ausführen, bevor schon wieder das Pausenzeichen erschien. Die maximale Zeit für ein Viertel ist 9 Minuten. Das wird dann allerdings fast schon wieder zu lang.

Wer auf Schnelligkeit steht, hat die Möglichkeit, eine Computerreaktion einzustellen, die einen „Zwangsschuß" auslöst. Dieser Zwangschuß kann entweder ganz entfallen, dann hat man reichlich Zeit, den Schußwinkel in Augenschein zu nehmen (O bei Shot Time-Out einstellen), oder man wählt zwischen einer bis neun Sekunden „Bedenkzeit" bis zum „Zwangsschuß". Natürlich haben wir uns den Spaß gemacht und die Reaktionszeit mal bei einer Sekunde gelassen. Ein Einstellen des Schußwinkels war hier kaum noch möglich....aber Spaß hat's gemacht, so über das Spielfeld zu rasen und gegen die Banden zu „wummern" (es soll sogar ab und zu vorgekommen sein, daß ein Spieler den Puck getroffen hat!). Der Sound „paßt" bei der 64er Version genau zur Action (der Spectrum gibt hier nicht so viel her.) Bei diesem Spiel kann man eventuell vorhandene Kenntnisse vom Billard-Spiel gut verwenden. Das Schießen über die Banden beschleunigt den Puck schon ganz schön. Im Spiel ist es durchaus ratsam, zum eigenen Tor zurückzukehren, wenn der eigene Diskus nicht vor dem Puck liegt. Dann kann man wenigstens vernünftig abwehren. Sollte der Puck einmal auf der Grundlinie des eigenen Tores liegen, ist er fast nicht mehr herauszubekommen. Es empfiehlt sich dann, den Gegner „wegzuschießen" bis das Viertel zu Ende ist (das hat schon manches Tor verhindert!). Übrigens – die Grafik der Schneider-Fassung ist absolute Spitze!

Fazit: Dieses Spiel ist ein absolutes Muß! Auch die Freunde von „Ballerei" werden an XENO ihre Freude haben. Yeah!!

Martina Strack

„Xeno" auf dem Commodore 64

Animation	8
Sound	6
Realitätsnähe	8
Spaß/Spannung	10
Preis/Leistung	9

Fortsetzung der SPORT-Spiele auf Seite 54!

Wer Angst vor Spinnen haben sollte,

der nehme lieber nicht an unserem **SPIDER**-Spiel teil!

Den „sympathischen Fliegenfänger“ hatten wir in ASM Heft 7/86 bereits vorgestellt. Jetzt kommt er – mit neuem Namen und hervorragender deutscher Anleitung – bei uns groß raus!

Es ist von
ADDICTIVE

SPIDER
(ARAC)
Addictive
COMMODORE 64

Unsere Preisfrage:

Wieviele Beine hat eine SPINNE?

20 C-64-Kassetten und 10 C-64-Disketten gibt es zu gewinnen!

Wer teilnehmen möchte, muß seine Antwort – Postkarte bis zum 16.2.1987 – unter Nennung des Datenträger-Wunsches absenden an: ASM-Redaktion, Tronic-Verlag, Postfach 870, Kennwort „Spider“, 3440 Eschwege.

Rock Hopper
Big Borer
Malevolent Man of War

Arac
Ray
Stinger

zusammengestellt von Manfred Kleimann

Liebe Leser! Alle Adressen, die hier im „Nachrichten-Telegramm" auftauchen, finden Sie auf den „GAME OVER-Seiten"!

LEVIATHAN hat nichts mit dem gleichnamigen Werk und der Philosophie von **Thomas Hobbs** zu tun. „Der Krieg des Menschen gegen den Menschen" findet im Computer statt; besser gesagt: im C-64. **ENGLISH SOFTWARE** hat sich ein wahres Wunder-Raumschiff einfallen lassen, was sich durch drei vollkommen verschiedene planetarische Zonen bewegt.Dabei wird es von zehn verschiedenen Alien-Verbänden angegriffen! Ein einzigartiges Scrolling läßt die Landschaft und andere Staffage „diagonal passieren". Das Schiff - LEVIATHAN - kann sich drehen, aufsteigen, Loopings fliegen, in verschiedene Richtungen kehren und zum Landeanflug ansetzen, wenn man zur „Tankstelle" muß. Es fliegt hinter Gebäuden vorbei, läßt so einige Angreifer „alt aussehen" und schießt „natürlich" auch, was das Zeug hält! **Philip Morris**, der Software Manager des Hauses meint: „Mit LEVIATHAN haben wir ein klassisches Thema - das der Weltraum-Spiele - aufgegriffen, um alle bisher dagewesenen Action-Baller-Elemente unter einen Hut zu bringen. Dabei ist es uns, glaube ich, gelungen, ein fast 100 Prozent manövrierfähiges Raumschiff zu erstellen!" LEVIATHAN wird in dieser Woche noch erwartet. Mal sehen, wie das „Wunderding" aussieht! Der Preis für das „Schiff" soll bei etwa 36 Mark (Kass) bzw. 45 Mark (Disc) liegen.

„Macht Euch auf nach 'Repton 3'!" Damit sind alle „BBCler" gemeint. Dieser Aufruf bezieht sich auf ein neues Grafik-Adventure, namens **RAVENSKULL**, das von **SUPERIOR SOFTWARE** kommt. Ein farbenfrohes und spannendes Abenteuer rund um den „Rabenschädel", der etwa 40 Mark kostet.

★ ★ ★

Sieh an, die Schweden! Nach dem „guten Kontakt" zu einem amerikanischen Software-Haus (gemeint ist **ACTION**) muß man wohl in Malmö einen zweiten heißen Draht zu US-Software haben: Die Firma **COMPUTER NOVELS** jedenfalls „gibt" für ihr Haus die gleiche Adresse an. Na, wie dem auch sei, ein neues Spiel kommt aus dem „hohen Norden", das sich mit Alexandre Dumas' „Drei Musketieren" beschäftigt. So heißt das Spiel (für C-64, Amiga, Spectrum, Schneider, Atari ST & Apple Macintosh) auch „folgerichtig" **THE THREE MUSKETEERS.** Worum es da geht, läßt sich vermuten. Doch: erst will ich es mal selbst sehen! Der Name der Firma (zu Deutsch: „Computer Romane") läßt zumindest darauf schließen, daß noch weitere „Literatur-Versoftung" stattfinden werden!

MAX HEADROOM, Star einer britischen TV-Serie, war sehr schnell auch ein Star in der Software-Szene. **QUICKSILVA** hatte ihn in den Spectrum bzw. den Schneider „geholt". Nun kann dem guten MAX vielleicht der Durchbruch gelingen: es gibt ihn nämlich für den C-64. Das Spiel ist so ideen- und variantenreich, daß man stundenlang sein persönliches Vergnügen haben wird! Preis: ca. 36 Mark. Das ist nicht zuviel für einen Super-Knüller!

★ ★ ★

TYNESOFT'S frohe Kunde für BBC- und C-16/+ 4-User: Das Fußball-Spiel **GOAL** (BBC/ Electron) ist eine realistische Simulation unseres Volkssportes Nummer 1. Mit **FUTURE SHOCK** (BBC/Electron) kommen die Freunde des „Ballerspiels" voll auf Ihre Kosten. **WHO DARES WINS II** gibt es nun auch für den „kleinen Commodore„ (C-16/+ 4). Ebenso erfreulich ist die Nachricht, daß **JET SET WILLY II** die Freunde des C-16/+ 4, des BBC und des Electron in Verzückung geraten läßt! Alle Kassetten werden je ca. 30 Mark kosten.

★ ★ ★

Für den Atari ST gibt's wieder eine Reihe von Neuheiten: **THE WANDERER** von **PYRAMIDE** ist ein klassisches Grafik-Adventure, das sich vor allem in den Staaten die Hitparaden erstürmte (ca. 80 Mark). **SOLAR SOFTWARE** beteiligt sich auch an dem „ST-Reigen". **TERRESTIAL ENCOUNTER** ist ein durchschnittliches Action-Spiel, worin der Held der Geschichte an Bord eines mysteriösen Alien-Raumschiffs gebeamt wird. Hier muß er sich durchkämpfen und erst einmal fünf verschiedene „leuchtende Schlüssel" aufsammeln, um zunächst einmal weiterzukommen. Insgesamt hat er sechs Leben und muß 100 Schlüssel finden, um zu entkommen. Als eine „gelungene Verbindung zwischen Komödie und Sex" bezeichnet **ACTIVISION** das nun für Atari ST erschienene **INFOCOM**- Adventure **LEATHER GODDESSES OF PHOBOS** (ca. 90 Mark). Weitere **„INFOCOMS": A MIND FOREVER VOYAGING** (100Mark) und **HITCHHIKER'S GUIDE TO GALAXY,** eines der besten dieser Art (90 Mark).

Apple-Freunde, aufgepaßt! Das bekannte Software-Haus **ACTIVISION** gibt bekannt, daß folgende Produkte auch für die APPLE II-Serie zu erhalten sind: **SHANGHAI** (ein Brettspiel der Extra-Klasse), **HACKER II, MURDER ON THE MISSISSIPPI** (eines der spannensten Adventure-Krimis), **ALTER EGO, LITTLE COMPUTER PEOPLE (übrigens jetzt auch für den AMIGA!), GOLF** und **STAR LEAGUE BASEBALL.** Die Preise bewegen sich bei etwa 75 Mark.

Sie werden wohl nicht von mir verlangen, daß ich Ihnen alle der **30 GAMES** von **ARGUS PRESS SOFTWARE** aufzähle? Das wäre auch etwas zu viel des Guten. Sagen aber werde ich Ihnen, daß es diese 30 Spiele für etwa 36 Mark zu kaufen gibt. Neben einigen weniger interessanten, weil veralteten Spielchen sind auch einige darunter, die von namhaften Herstellern, wie QUICKSILVA, TASKSET, NEW GENERATION oder LOTHLORIEN, stammen.

★ ★ ★

TRIVIAL PURSUIT von **DOMARK** ist mittlerweile für weitere Rechner erschienen! Auf ein großartiges (Quiz-)Programm dürfen sich die User folgender Rechner freuen: Atari XL/XE; Schneider Joyce und PC-kompatible. Kassettenpreis ca. 50 Mark; die Disketten werden so um die 65 Mark kosten. DOMARK weiter auf „Software-Jahrhundert-Kurs"! Denn: Weitere „Nachladewerke" sind geplant - die **BABY BOOMER-** und die **GENUS II EDITION.** Phantastisch!

Als „erstes interaktives Computer-Spiel" bezeichnet **MICRODEAL** das neue Produkt **JOURNEY INTO THE LAIR!** Bei dieser „Geschichte" handelt es sich kurz gesagt um eine Version des DRAGON'S LAIR für den Atari ST, wobei Sie selbst in den „Lair" steigen können, um ein animiertes Adventure „kennenzulernen". Zu diesem Zweck wird ein Laser Disc (in PAL-System) mitgeliefert. So, jetzt benötigen Sie nebem einem ST „nur" noch ein Video-Disc-Player, und schon kann's losgehen! Wer sich für diese interessante „Spielart" interessiert, der wende sich vielleicht gleich an MICRODEAL (Adresse: siehe „Game Over"-Seiten!). Der Preis des „Spielchens" soll bei etwa 280 Mark liegen.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

FIREBIRD gibt zwei Konvertierungen bekannt: Zum einen ist jetzt auch eine Schneider-Fassung des „legendären" **REBEL STAR** in den Fachhandel gekommen. Und, was sehr erfreulich ist: den lustigen **SPIKY HAROLD,** der bereits schon den Usern anderer Rechner soviel Freude machte, ist nun auch für den **Commodore 16** zu haben. Die Preise für beide Titel liegen bei etwa 10 Mark.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Konvertierungen: **STAR GLIDER** (von **RAINBIRD**), **BOBBY BEARING (THE EDGE)**, **SPORT OF KINGS (MASTERTRONIC)** und **ROGUE TROOPER (PIRANHA)** für den Schneider. **ELITE** für den BBC (von **SUPERIOR SOFTWARE**). **MASTERCHESS** und **BACK TO REALITY** (beide von **MASTERTRONIC**) für Atari XL/XE. **FIGHTING WARRIOR (MELBOURNE HOUSE)** für C-16. **LIGHTFORCE** (FASTER THAN LIGHT), **ARTIC FOX (ARIOLASOFT)** und **BOBBY BEARING (THE EDGE)** für den C-64.

Kennen Sie noch **David Crane**? Richtig, das war der, der die *Little Computer People* „erfunden" hat. Dann kennen Sie auch sicher **TRANSFORMERS,** nicht wahr? Nein, nicht das OCEAN-Produkt; David Crane's neues Werk ist gemeint. **ACTIVISION** ist das Haus, das für das Spiel nach dem gleichnamigen Trickfilm verantwortlich ist. Die „TRANSFORMERS"-Serie läuft in den Staaten und in England sehr gut; besonders bei jugendlichen Zuschauern. Es ist ein Weltraum-Epos; eine (merkwürdige) Geschichte von Maschinen-Menschen, die sich in alles verwandeln können, was ihnen gerade einfällt. Sehr nützlich, was? Ich habe diese Comic-Serie in England gesehen und muß sagen, mir gefällt sie nicht gerade (möglicherweise bin ich zu alt dafür!). Was David Crane daraus gemacht hat, würde mich jedenfalls interessieren. Denn: Nicht selten kann Software besser und schöner sein als die Vorlage dafür.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

„OCEAN macht weiter im Eiltempo!", so könnte die Schlagzeile lauten, wenn man bedenkt, welche Masse an Software aus dem Haus in Manchester momentan strömt! Die letzten Infos lauten: **TERRA PRESTA** (eigentlich von „IMAGINE", aber das spielt ja hier keine Rolle, oder?) ist ein typisches Ballerspiel, welches strategische Elemente aufweisen soll. Zu haben für Spectrum, C-64 und Schneider. (Preise: zwischen 30 und 36 Mark (Kass) bzw zwischen 40 und 49 Mark (Disc). Die gleichen Preise und die gleichen Rechner „gelten" auch für **DOUBLE TAKE,** von dem nur bekannt ist, daß es sich auch hier um eine „Aktion" futuristischer Art handeln soll. Das dritte „Baller-Spiel" in dieser Reihe hat wirklich mal etwas mit „Ball" zu tun: **SUPER SOCCER** ist eine gut gelungene Fußball-Simulation, bei der man seine Gegner umspielen, Quer- und Doppelpässe schlagen oder sich selbst „naß machen" kann, indem man sich verdribbelt. Bis zu acht Spieler können an diesem „Turnier" teilnehmen, das allen Fußball-Verrückten Spaß bereiten könnte! SUPER SOCCER gibt's bislang nur für den Spectrum; Preis ca. 30 Mark (mal bei Joysoft oder T.S. Datensysteme nachfragen!).

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Golden Games hat ein deutsches Grafik-Adventure auf der Pfanne, das es in sich hat: Mit **TRONIC** meldet sich das deutsche Software-Haus für „mehrere Rechner zurück!"

PALACE SOFTWARE hat wieder etwas neues auf der Pfanne. Dies bestätigte mir auch **Peter Stone,** der „Boss" des Londoner Software-Hauses, das vor allem durch Titel wie *Cauldron - Hexenküche* oder *Antiriad* bekannt wurde. Im Frühjahr dieses Jahres wird ein „Icon-gesteuertes, spannendes und farbenprächtiges Action-Adventure für den C-64 - zunächst - auf den Markt kommen, das den Namen **STIFFLIP Co.** tragen wird!", teilte mir Pete mit. Das Projekt wird von **BINARY VISION** für PALACE produziert und soll etwa 36 Mark kosten.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

ON FIELD FOOTBALL nennt sich ein strategisch eindrucksvolles American Football-Spiel, welches für Atari XL/XE zu haben ist. **ACTIVISION** versetzt den Zuschauer hier in die Vogelperspektive. Preis: ca. 60 Mark (Disc).

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Das phantastische Adventure **PHANTASIE** wird nun auch für den Atari ST angeboten. Preis ca. 130 Mark.

Mit einem gewaltigen Werbeaufwand (großartige Anzeigen) wirbt momentan **BEYOND** für sein neues Produkt **INFODROID.** Sie befinden sich in einer riesigen Stadt, deren Oberhäupter einen ganzen Planeten zu beherrschen gedenken. Sie als Spieler - besser: „Droiden-Bediener" - müssen nun versuchen, Mitstreiter zu finden, um dem ganzen Spuk ein Ende zu bereiten. Für C-64; ca. 40 Mark.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

TRACKER ist eine gelungene Kombination aus Strategie und schneller Action. Das taktische Element kommt dann voll zum Tragen, wenn Sie sich auf die Jagd nach feindlichen „Cyloiden" begeben, denen nur mit gewievter Strategie beizukommen ist. Dann „schaltet" das Programm um, und Sie befinden sich in der Action-Sequenz, wo es darauf ankommt, den Feind mit allen verfügbaren Mitteln zu schlagen. **RAINBIRD** zeichnet für die C-64/128-Version verantwortlich, die nicht ganz billig ist: die Kassette wird so um die 50 Mark und die Diskette ca. 70 Mark kosten.

★ ★

Das englische Software-Haus **MICROSPHERE** möchte sich zunächst für die vielen **„ASM-Service Cards"** bedanken, die im Laufe der Zeit dort eintrudelten. Dennoch eine Bitte, verbunden mit einem wichtigen Hinweis: MICROSPHERE (bekannt durch *Skool Daze, Back to Skool* oder *Contact Sam Cruise*) beschäftigt sich **ausschließlich** mit Spectrum-Software! Viele Freunde des **Commodore 16** müssen nun leider enttäuscht werden. Diese hatten nämlich bei MICROSPHERE mit den ASM-Karten förmlich „die Türen eingerannt".

HEWSON CONSULTANTS ist wohl eines der „regsten" Software-Häuser! Neben dem „Doppelpack" der erweiterten Versionen von **URIDIUM/FAST PARADROID** sind nun auch nach dem Spectrum-Start die Schneider- und C-64-Fassungen vom Spitzenpiel **FIRELORD** fertig (Preis: ca. 30 Mark). Weitere Neuheiten von HEWSON sind **IMPOSSIBLE** (Spectrum & Schneider) sowie **RANA RANA** (ebenfalls für Spectrum & Schneider). Genaueres entnehmen Sie bitte eine der folgenden Ausgaben!

SPIDER heißt **ADDICTIVE'S** deutsche Fassung (d.h. deutsche Übersetzung des Covers & der Anleitung) vom „britischen *ARAC*". (ASM berichtete darüber!). Es ist das Abenteuer eines kleinen, sympathischen Roboters, der mit seinem Fangnetz „Hilfs-Heinze" rekrutiert, um ein feindliches Kraftwerk zu zerstören. Ein traumhaftes Spiel, das bereits in unseren Kaufhäusern (Kassette & Diskette) zu haben ist. Sehr gute deutsche Anleitung! **Und: Achten Sie auch auf unseren „Spider"-Wettbewerb! Es gibt 20 Kassetten & 10 Disketten zu gewinnen!**

Den sympatischen „Windelwechsler" von **ARIOLASOFT**, der zunächst nur die Schneider-Freunde amüsierte, ist jetzt „reif" für Spectrum & C-64. Die Rede ist von **PRODIGY.** Also, schaffen Sie sich den Roboter an. Wer früh übt,....

Seit gut neun Monaten gibt es in Britannien ein neues Software-Haus, das sich mit den „großen Vier" der Computer-Szene befaßt: Schneider-, C-64-, Spectrum- und Atari XL/XE-Spiele werden bei **ADVANCE** produziert. Robert Stallibras, früheres Mitglied bei FIREBIRD, gab der ASM-Redaktion bekannt: „Die Zeit ist nun endlich reif für das erste wichtige Produkt. Es ist die Geschichte einer gefährlichen Mission, die ein mutiger Soldat unternimmt, um seine Kameraden aus den Fängen von Guerillas zu befreien. Es muß durch das feindliche Gebiet, wo ihm die Gegner das Leben schwer machen. Es ist eine Art von Dschungel-Abenteuer mit harter Action." Das spannende Spiel, namens **BUTCH - HARD GUY,** gibt es für Spectrum, C-64, Schneider und eben Atari XL/XE. Der Preis soll bei etwa 32 Mark liegen. Ich wollte wissen, ob es vielleicht irgendetwas Besonderes an BUTCH gibt, da sich die Story doch recht „dünne" anhört. „Ich kann Dir nur sagen, Manfred, daß wir uns bemüht haben, recht viele verschiedene Bilder einzubauen, die sich in sich gewaltig unterscheiden. Dies ist uns, so glaube ich, gelungen. Ferner ist vielleicht noch zu sagen, daß der Spieler sich im Umgang mit hochexplosiven Stoffen 'vertraut' machen sollte. Sehr schön finden wir auch den Gag, daß die Bärte der Kriegsgefangenen mit der Dauer der Gefangenschaft mehr und mehr wachsen!", sagte Robert. Interessant ist noch, daß ADVANCE die Rechte für die Spectrum-Version von **HARDBALL** erworben hat. Die Adresse: Advance Software Promotions Ltd, 17 Staple Tye, Harlow, Essex CM18 7LX. Tel: (0044279) 41 24 41.

Vier Super-Spiele von einst gibt es jetzt in einer Sammel-Kassette! Der Titel: **KONAMI'S COIN UP HITS.** Die Kassette für C-64 und Spectrum kostet 40 Mark. **IMAGINE** hat folgende Hits gebracht: **MIKIE, HYPER SPORTS, YIE AR KUNG-FU** und **PING PONG.**

Der Nachfolger von *Ace* ist da! Er kommt wieder aus dem Hause **CASCADE** und heißt **SKY RUNNER.** Auf einem fernen Planeten wird die Bevölkerung unter Drogen gesetzt; sie werden zu hilflosen Geschöpfen. Programmierer **Ian Martin** hat es sich so gedacht: Sie fliegen zu diesem Planeten und stoppen die „Drogen-Ernte". Mehr noch - Sie werden versuchen, die Menschen von ihrem Joch zu befreien. Dipl. Ing. Stechmann von **IFI** meint zu SKY RUNNER: „Es ist ein Klasse-Spiel! Ich werde mich dafür stark machen, daß es bald auch für den C-16/Plus 4 erscheint!" Wollen wir's hoffen! SKY RUNNER ist für Spectrum, C-64 und Schneider bereits auf dem Markt (Die Preise schwanken zwischen 28 und 34 Mark (Kassette) und ca. 40 Mark (Diskette).

RED RAT hat sein Ballerspiel **ESCAPE FROM DOOMWORLD** vielleicht etwas interessanter gestaltet. Das Programm enthält eine ATARI XL/XE- eine C-64-Version auf einer Kassette. Der Preis: ca. 25 Mark. Ähnlich verhält es sich mit einem der besten Kampfspiele aller (Computer-)Zeiten: **INTERNATIONAL KARATE:** Die Reihe der Konvertierungen und Neuveröffentlichungen von **SYSTEM 3** finden mit den **Atari XL/XE-und C-64-Versionen auf einem Datenträger** ihre Fortsetzung! Die Kassette wird 25 (!) und die Diskette 39 (!) Mark kosten. Wie ich meine, ist das fürwahr ein „festliches" Angebot!

OCEAN versucht sich ein weiteres Mal an der „Versoftung" eines Filmes (nach *Highlander*): **TOP GUN** wird das neue Werk heißen, das den „Stallone-mäßigen" Kino-Film wiedergeben will. Sie werden zum einem kampferprobten Piloten einer „F-14 Tomcat", der sich durchbeißen muß. Das Spiel „enthält" eine schöne Vektorgrafik, einen geteilten Bildschirm und kann auch zu zweit gespielt werden. Die Preise: Spectrum ca. 30 Mark; Schneider und C-64 ca. 36 Mark.

SENTINEL („Der Wächter") von **FIREBIRD** ist ein Spiel, das bereits vor gut einem Jahr für Schlagzeilen sorgte. FIREBIRD hat es „gewagt", es noch einmal so richtig „aufleben" zu lassen. Ziel dieses Spieles (für C-64 & BBC) ist es, den „Wächter" zu überrumpeln und sich selbst als Herrscher über ein Imperium einzusetzen. Mit der Tastatur werden die Bewegungsabläufe gesteuert, die Ihnen recht bizarre und interessante Bilder „liefern". Preis für Diskette: ca. 50 Mark, für die Kassette werden Sie 30 Mark auf den Ladentisch legen.

Dragon's Lair – jetzt auch für Spectrum und Schneider!

HIGHWAY ENCOUNTER, das Spiel mit den „Einengungseffekten" kleiner, frecher Roboter (Spectrum- und Schneider-User werden sich vielleicht noch erinnern?), welches früher „über VORTEX gelaufen" ist, hat jetzt **GREMLIN GRAPHICS** den C-64/128-Freunden zugänglich gemacht (Preis: ca. 36 Mark). **ACE** von **CASCADE,** das Programm, das Action mit Strategie perfekt verknüpfen konnte, läuft nun auch auf dem Schneider CPC. Der Nachfolger, **SKY RUNNER,** ist bereits „unterwegs". **MISSION OMEGA** von **MINDGAMES** ist ein strategisches Spiel, das Ihre taktischen Fähigkeiten unter Beweis stellen möchte. Nach Schneider- und Spectrum-Fassung ist das 36-Marks-Programm jetzt für den C-64 erschienen. Ebenso „geeignet" für den Commodore 64 ist **GREMLIN'S AVENGER (The Way of the Tiger II).** Das Spiel besticht durch seine gute Grafik und einen tollen Spielablauf. Die „reinen" Kampfszenen wie beim ersten Teil sind durch ein „Beiwerk" an guten Einfällen hier fast nur zweitrangig (Preise: Diskette 50 Mark; Kassette 32 Mark). **DRAGON'S LAIR** hat nach seinem Siegeszug auf dem C-64 nun auch die Möglichkeit, auf anderen Rechnern groß rauszukommen: **SOFTWARE PROJECTS** hat den „Comic" neben dem Einstein auch jetzt für Schneider und Spectrum parat. Die Preise schwanken zwischen 30 und 36 Mark. **MARTECH'S** Hit **W.A.R.** wird auch die Spectrum-Freaks begeistern(48/128K)! Das Ballerspiel, das einfach konzipiert ist, führt Sie in eine mechanische Welt voller Gewalt und Brutalität, die nur Sie ändern können. (ca. 30 Mark).

Schneider-Version!

„W.A.R."-C-64-Fassung

CRL meldet: **TAU CETI** gibt es jetzt (endlich!) auch für den Schneider Joyce. Das excellente Programm mit dem vielen „Drumherum" soll etwa 55 Mark kosten. **CYBORG** wird sich nicht auf seinen „Lorbeeren" ausruhen! „Betroffen" von Konvertierungen sind der BBC, der Spectrum und der Schneider. CYBORG ist ein 3D-Action-Spiel, das den *„Tau Ceti"*-Grundgedanken weiterführt. Der CYBORG ist halb Mensch, halb Roboter, der auf „Tau Ceti III" nach dem Rechten schaut. (Kassettenpreis je etwa 36 Mark).

„Cyborg" und „Tau Ceti" gehören inhaltlich zusammen. CRL macht weiter mit den Konvertierungen für diese Spiele!

MARBLE MADNESS wird's - man höre und staune! - auch für den Spectrum geben. **MELBOURNE HOUSE** hat sich eigens für die Spectrum-Version etwas Besonderes einfallen lassen - ein „Marble Madness Construction Set". So kann jeder Spectrum-Fan nicht „nur" spielen, sondern ist darüberhinaus in der Lage, sich seinen „eigenen Parcours" zu basteln.

Das „Ding" soll so um die 35 Mark kosten.

Wie man auf dem Foto erkennt, versucht **CRL,** mit seinem **BALL BREAKER** einen „durchschlagenden" Erfolg zu erzielen! Das Spiel ist bereits auf dem Markt, zunächst für Schneider erhältlich und wird ca. 30 Mark (Kass) bzw. 45 Mark (Disc) kosten. Die Spectrum- und C-64-Fassungen werden im April erwartet. Der Spieler kontrolliert eine Art Schläger, der eine Kugel mit Wucht gegen eine Mauer donnern läßt. Man muß nun die Mauer komplett einreißen, um ins nächste Level zu gelangen. Verschiedenfarbige Mauersteine erschweren das Vorhaben: Manche lassen Ihre Kugel unkontrolliert zurückschnellen, was die Kugel zerbersten lassen kann. Außerdem befinden sich einige „kleine, nette" Monster hinter der Mauer, die Sie killen sollten...

Ring frei!

Programm: Championship Wrestling, **System:** C-64, **Preis:** ca. 35 DM (Kass.), ca. 47 DM (Disk.), **Hersteller:** Epyx, **Bezugsquelle:** u.a. Joysoft.

Vor einiger Zeit überraschte uns die englische Softwarefirma MELBOURNE HOUSE mit dem Ringkampfspektakel ROCK'N WRESTLE. Diese Programm fand unter den Kritikern großen Anklang (Siehe auch ASM Nr. 4/86). Da Prügelspiele, also Spiele, bei denen man sich gegenseitig die Köpfe einschlagen muß, sehr beliebt sind (siehe Uchi Mata, Fist I, Fist II, International Karate...), hat auch die amerikanische Softwarefirma **Epyx** ein Ringkampfspiel mit Namen **Championship Wrestling** kreiert. Mal ganz ehrlich, so brutal und unsinnig diese Prügelspiele auch sind, sie machen unheimlich viel Spaß. Ich bin von solchen Spielen immer wieder fasziniert. ROCK'N WRESTLE war schon ein hervorragendes Ringkampfspiel, aber CHAMPIONSHIP WRESTLING ist noch um einige Klassen besser.

Nach dem Laden der excellenten Titelgrafik und dem guten Titelsound drückte ich den Feuerknopf, und schon war ich im Auswahlmenü. Hier konnte ich zwischen Training, Wettkampf und Betrachten der Weltrekordtafel wählen.

Da ich aber an diesem Tage besonders viele Agressionen hatte, verzichtete ich auf das Training und stürzte mich gleich in den Wettkampf. Nun erschien eine Tafel mit den Grafiken und Namen meiner möglichen Kontrahenten (Die sahen alle nicht besonders vertrauenserweckend aus). Bis zu 8 Spieler können am CHAMPIONSHIP-WRESTLING-Turnier mitspielen. Da ich aber allein war, wurden meine Gegner vom Computer gesteuert. Ich gab also meinen Namen ein (den braucht man wohl für die Sterbeurkunde), dann wählte ich meinen Kämpe aus und drückte den Feuerknopf. Daraufhin erschien nach einiger Ladezeit eine Tafel, auf der die beiden Kämpfer kurz vorgestellt wurden. Diese Tafel ist ein grafisches Meisterwerk, die Kämpfer verziehen in hervorragend animierter Grafik ihre Fratze und lassen einen coolen Spruch von der Lippe. Mein Kontrahent beispielsweise sagte: „I'll ripp off your ears and feed them to you" (Ich reiß' dir deine Ohren ab und geb' sie dir zu fressen). Meine Figur konnte darauf nur noch antworten: „Ich liebe Scalps und sammle Köpfe".

Ich war nun doch etwas erschreckt über soviel Brutalität, habe mir aber sagen lassen, daß Catcher in Amerika vor einem Wettkampf noch ganz andere Freundlichkeiten austauschen. Nach weiterer Ladezeit ging es dann in die Kampfarena, die wie das ganze Spiel grafisch hervorragend dargestellt war. Ich dachte mir zu Beginn des Wettstreits, daß ich die 3 Minuten-Kampfzeit vielleicht überleben könnte, wenn ich immer vor meinem Gegenspieler davonlaufe. Gesagt, getan. Als mein Kontrahent, der übrigens H. Manslayer hieß, auf mich zu stürmte, rannte ich wie der Teufel im Kreis herum. Nach einiger Zeit beschwerte sich das Publikum mit Sprechblasen, in denen lauter Buh-Rufe zu sehen waren. Da ich das Publikum aber auf meiner Seite haben wollte, startete ich einen ersten Angriffsversuch. Ich schlug mit Fäusten und Füßen auf Manslayer ein. Das bekümmerte diesen jedoch überhaupt nicht. Manslayer setzte zu einem Hüftwurf an, und „platsch" lag ich auf dem Boden.

Schnell stand ich wieder auf, genau richtig, denn Manslayer wollte sich schon auf mich stürzen. Ich trommelte wieder mit meinen Fäusten auf ihn ein. Ich mußte ihn wohl ein paar Mal arg erwischt haben, denn er rannte wie ein Wahnsinniger hinter mir her, packte mich von hinten, stemmte mich in die Höhe und warf mich erneut zu Boden. Benommen blieb ich eine Weile liegen (vielmehr mein Kämpfer), aber dieser Sadist warf sich nicht sofort auf mich, um so den Kampf zu beenden. Nein, er ließ mich für einige Zeit liegen, bis ich mich wieder erholt hatte. Dann ging das Spielchen von vorne wieder los. Als ich mal wieder am Boden lag, hatte das Publikum Erbarmen und schrie: „Kill", was Manslayer dann auch tat.

Der Kampf war zu Ende. Ich wählte dann den Trainingsmodus, wo man sich irgendeinen Kontrahenten aussuchen kann. Ich wählte meinen alten Gegner und speziellen Freund Manslayer, den ich in einem sehr dramatischen Kampf dann bezwang. Zur Belohnung wurde ich dann auch später in die Highscore-Tabelle eingetragen.

Die Grafik und der Sound von CHAMPIONSHIP WRESTLING sind hervorragend. Der Spaß und die Spannung sind wegen der verschiedenen Kämpfer und der verschiedenen Schlag- bzw. Wurftechniken, aber auch wegen der dramatischen Abläufe der Kämpfe, sehr groß bzw. hoch. Außerdem kann man, wenn man nicht mehr gegen den sehr spielstarken Computer antreten will, sich auch bis zu 8 Freunde einladen und mit ihnen ein Tunier starten. Die Idee, ein Ringkampfspiel zu machen, ist zwar nicht neu, aber EPYX liefert hier eine hervorragende Umsetzung. Fazit: Dieses Programm sollte in keiner Sammlung fehlen.

Carsten Borgmeier

Top Hit

Animation	10
Sound	9
Realitätsnähe	9
Spaß/Spannung	10
Preis/Leistung	9

„Lenslock-Komödie der Irrungen"

Programm: TT Racer, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** Digital Integration, Pemberley, England, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

DIGITAL INTEGRATION versucht sich an einer weiteren Simulation. Der bekannte - und besonders für Atari XL/XE „berühmte" - FIGHTER PILOT soll nun durch einen weiteren Hit „ersetzt" werden. Das Sportspiel **TT RACER** wurde zunächst einmal für den Spectrum entwikkelt.

Wie viele seiner Vorgänger befaßt sich TT RACER mit der Frage: „Wie überhole ich schadensfrei die meisten Mitkonkurrenten?" Doch: Zunächst einmal verursacht das Spiel einige Unruhe. Wenn man erst einmal die „Lenslock-Komödie" hinter sich hat, erwartet den „Amateur-Wimmer" ein Menue mit geradezu „phantastischer Unübersichtlichkeit". Nun gut, das kann man über sich ergehen lassen, wenn, ja wenn das Spiel nicht so simpel präsentiert wurde, wie es bei TT RACER der Fall ist. Man kann sich zwar so einiges aussuchen (Trainings-Modus, Wahl der Maschine, Auswahl der geeignetsten Reifen, Einstellung der Steuerung usw.), hat aber auf der Rennstrecke den Eindruck, als wäre man bei SPEED KING oder FULL THROTTLE. Die Animation der Gegner ist relativ schlecht; nur ganzfarbige Typen auf gleichfarbigen Maschinen sind sogar für Spectrum-Verhältnisse zu mies – und zu veraltet!

Die grafische Darstellung des eigenen „Cockpits" ist dagegen anspechend. Sehr schön auch, daß man einen „Pitstop" (Fahrt an die Boxen) einlegen kann, um z.B. die Reifen wechseln zu können. Vielleicht noch erwähnenswert: Man kann eine „Netzverbindung" zu mehreren Spectrum-Computern herstellen, die es ermöglichten, gegen seine Freunde oder Bekannten anzutreten. Ansonsten allerdings bietet TT RACER nichts aufregend Besonderes. Letztlich kommt kein großer Spaß auf, bei einem Spiel, das eine „Komödie der Irrungen" ist. *hine*

Animation	6
Sound	5
Realitätsnähe	8
Spaß/Spannung	3
Preis/Leistung	4

„Here we go, here we go..."

Programm: International-Match Day, **System:** Spectrum +/128, **Preis:** 36 Mark, **Hersteller:** Ocean Software, England, **Bezugsquelle:** U.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Das Programm *Match Day* wird sicher vielen Spectrum-Usern bekannt sein. Jetzt gibt es für den Spectrum 128 das Spiel **INTERNATIONAL MATCH DAY.**

Voller Erwartung lege ich die Kassette in den Recorder ein. Nach 15minütiger Ladezeit (gähn!) erblicke ich den bekannten Pokal und das Menü. Hmmm...scheint sich nicht viel geändert zu haben. Hoppla, was ist das? Nach einigen Sekunden erscheint eine schöne detaillierte Torwartparaden-Grafik. Wartet man einige weitere Sekunden, so erscheint eine zweite, ebenso schöne Grafik. Na, ja...ganz schön, aber nichts Umwerfendes – wozu hat man denn schließlich 128 KBytes? An den Menü-Punkten hat sich, verglichen mit der 48K-Version, nichts geändert, mal abgesehen von den Teamnamen. Es sind jetzt Nationalteams und keine englischen Vereinsmannschaften mehr.

Also,weiter: Level„International" eingestellt (man ist ja schließlich Profi!) – und ab ins „Match Day Special". Siehe da! Ich erblicke die Flaggen der Nationalteams. Die obligatorische Spielpaarungs-Tabelle folgt, und man ist im nächsten Menü. Und ich erblicke (welche Freude) die Möglichkeit, verschiedene Handicaps zu setzen. Also gebe ich dem Computer gleich mal fünf Tore Vorsprung (wie gesagt: man ist ja schließlich wer!).

Dann werden die Spielfarben ausgewählt, und auf geht's zum „Kick-Off". Und dann erlebe ich die Soundmöglichkeiten des neuen AY-3-8912-Soundchips. Die Musik beim Einlaufen der Teams ist vom Thema her dieselbe geblieben, aber welche Tonvielfalt bietet sich hier!

Und nun geht's endlich so richtig los! Anstoß und ... oh je, ist mein Specci jetzt hinüber oder ...? Nein! Tatsächlich eine richtige Geräuschkulisse. Na, okay – nicht gerade wie im Fußballstadion, aber doch von der Atmosphäre fantastisch gelungen.

Also den auf der 48K-Version schon oft geübten Spielzug bis vor den Strafraum, ein Schuß von der Strafraumgrenze und ... genau in den Winkel! Und so geht's weiter: packende Szenen vor beiden Toren - ein spannendes Spiel!

Schließlich ist das Match beendet, und eine Stadiontafel zeigt das Ergebnis an.

(Schlachtruf der britischen Fußball-Fans)

Im weiteren Verlauf des Turniers tut sich nichts Neues mehr, abgesehen davon, daß der Fehler der 48K-Version (die durch Einwurf direkt erzielten Tore anzuerkennen) behoben worden ist. INTERNATIONAL MATCH DAY ist eine gute Fußballsimulation, deren Spielstärke, verglichen mit dem Vorgänger, jedoch leider nicht verbessert wurde.

Bei gewissen Spielzügen ist der Computer völlig machtlos; dies läßt sich allerdings erst nach intensivem „Training" ausnutzen. Insgesamt gesehen ist das Programm jedoch durchaus zu empfehlen. *Thomas Bernhart*

Grafik	9
Sound	9
Realitätsnähe	8
Spaß/Spannung	9
Preis/Leistung	8

Computer, ahoi!

Programm: America's Cup Challenge, **System:** C-64, Schneider, **Preis:** ca. 40 DM, **Hersteller:** Micro-Forth/ U.S. Gold, **Bezugsquelle:** Einzelhandel.

Mit **America's Cup Challenge** ist es **Micro-Forth** gelungen, ein Spiel zu kreieren, das sich angenehm von einem Großteil der Sportspiele abhebt. Sie steuern als Skipper eine 12-Meter-Yacht und haben als alter Seebär natürlich das Ziel, den American Cup zu gewinnen. Das Spiel bietet eine Anzahl nützlicher Funktionen. So kann man z.B. gegen den Computer oder gegen einen zweiten Joystick-Skipper antreten, was besonders viel Spaß macht.

Gut gelöst wurde auch das Problem der Darstellung. Entfernen sich die Schiffe zu weit voneinander, so teilt sich der Bildschirm in der Mitte, so daß praktisch zwei Monitore entstehen, auf denen jeder Spieler die Aktionen seiner Yacht genau überwachen kann.

Wichtige Parameter, wie Kurs, Windstärke etc. werden in zwei Windows im unteren Bildschirmdrittel dargestellt, so daß man stets damit beschäftigt ist, Segel zu setzen und die Lage zum Wind zu ändern.

Schnelles Handeln und eine gute Strategie für den besten Kurs sind also Trumpf, wobei die Grafik sowie der Sound für dieses Spiel völlig ausreichend sind. Fazit: Eine gut gelungene Mischung zwischen Action und Sportsimulation, die man eigentlich jedem empfehlen kann! *up*

Grafik	7
Sound	1
Realitätsnähe	9
Spaß/Spannung	9
Preis/Leistung	8

Von Kugeln, Kegeln und Pfeilen

Programm: Indoor Sports, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 60 Mark (Disc), **Hersteller:** Designstar Consultans, 17911-C Skypark Circle, Irvine Ca 92714, USA. Tel: (Vorwahl USA + 714 - 261 5515.

Die amerikanische Firma **DESIGNSTAR** ist dem ASM-Leser ja nicht ganz unbekannt. Sie entwickelte auch das Tischtennisspiel *Superstar Ping Pong* (siehe ASM Nr. 8!).

Mit **INDOOR SPORTS** folgt nun ein weiteres Sportspiel, das man getrost als „Pubgames in Luxusausführung" bezeichnen kann. Man hat bei INDOOR SPORTS Disziplinen kreiert, die man vorwiegend in geschlossenen Räumen spielt (daher auch der Name Indoor Sports). Designstar hat sich wohl bei INDOOR SPORTS gedacht: „Weniger ist mehr". Deshalb hat man nicht 7 Disziplinen programmiert (wie bei *Pubgames*), sondern nur 3. Diese Disziplinen, nämlich Darts, Bowling und Tischhockey sind dafür aber besonders gut gelungen!

Zu Beginn des Spiels sieht man eine Tabelle, bei der alle 3 Disziplinen aufgelistet sind. Bis zu 4 Spieler können bei INDOOR SPORTS teilnehmen. Jeder der 4 Spieler hat „eine Spalte" in der Tabelle, wo nachher die Punkte der einzelnen Disziplinen eingetragen werden.

Höchstleistungen werden in einer Highscoretabelle gespeichert. Nun gibt man noch schnell die Namen der Mitspieler ein, und schon kann man mit der ersten Disziplin, dem Bowling, beginnen. Jetzt gilt es nur noch das Gewicht der Bowlingkugeln festzulegen, und falls man gegen den Computer spielt, auch dessen Spielstärke. Los geht's. Bowling besteht aus 2 Spielteilen. Einmal die Abwurfphase und die Phase, bei der die Kugel auf der Bahn rollt und schließlich die Kegel umwirft (das sollte sie wenigstens). Bei der Abwurfphase ist die Grafik in 3 Teile gegliedert: Ganz unten befindet sich ein Notizzettel, auf dem die Punkte festgehalten werden. In der Mitte befindet sich das Aktionsfeld, hier sieht man seinen Athleten mit einer Bowlingkugel in der Hand.

Man kann den Spieler nun nach oben oder unten bewegen und so bestimmen, wo die Kugel auf der Bahn aufzutreffen hat. Mit einem Druck auf den Feuerknopf nimmt der Bowler Anlauf; jetzt muß man den Joystick nach unten ziehen, dann wirft er die Kugel ab. Vorsicht, nach dem Abwurf abbremsen, sonst fällt man nämlich auf die Schn...! Im oberen Teil der Grafik der Abwurfphase befindet sich eine Anzeige, auf der man sehen kann, wieviel Kegel denn schon gefallen sind. Ist die Kugel ordnungsgemäß abgeworfen worden, wechselt das Bild. Bei dieser Grafik trifft die Kugel im unteren Teil auf die Kegel, im oberen sieht man einen Ausschnitt aus dem Notizzettel und ein Gesicht, das sich, je nachdem, wie der Wurf gelungen war, verzieht. Hat man das Spiel beendet, gelangt man wieder ins Menü, wo man in der Tabelle seine Punkte bewundern kann, und dann geht's auf zum Dart-Spiel!

Beim Dartwerfen haben wir 2 Grafiktabellen. In der ersten Phase sieht man das Dartboard und 2 Tabellen, auf der die Punkte eingetragen werden. Auf Drücken des Feuerknopfes kann man den Dartpfeil nach links und rechts bewegen, auf erneutes Drücken des Feuerknopfes bestimmt man die Abwurfstärke, dann wechselt das Bild: Man sieht nun ein schön eingerichtetes englisches Wohnzimmer mit einem Dartboard an der Wand und einem englischen Lockenkopf, der gerade zum Wurf ausholt. Nach erneutem Drücken des Feuerknopfes wirft der „Engländer" den Pfeil zum Dartboard (oder auch nicht). Nun wechselt wieder die Grafik. Hier sieht man den Pfeil im Dartboard stekken und eine Kreide, die Punkte in die Tafeln einträgt. Wenn man einen Durchgang beendet hat, gelangt man wieder ins Menü und wählt von da aus die letzte Disziplin: Tischhockey.

Bei diesem Klasse-Spiel sieht man einen Tisch, der fast das ganze Bild ausfüllt. Auf ihm befinden sich 2 Tore, ein Puck und 2 Schlagstöcke, die von den Spielern gesteuert werden können. Die Regeln sind denkbar einfach: Wer nach einer gewissen Zeit die meisten Tore geschossen hat, ist der glückliche Gewinner.

INDOOR SPORTS verfügt über eine sehr schöne Grafik. Die Spielfiguren beim Bowling und beim Dartwerfen besitzen eine gute Animation, und mit mehreren Spielern hat man unbegrenztes Spielvergnügen. Falls ein Gegner aus Fleisch und Blut nicht zur Stelle sein sollte, springt bei jeder Disziplin auch der sehr spielstarke Computer ein. Die 3 Disziplinen sind so gut, daß man sie sicher auch alle einzeln erfolgreich hätte an den Mann bringen können. Der einzige Schwachpunkt bei INDOOR SPORTS ist der Sound, der teilweise aus *Superstar Ping Pong* übernommen wurde. Nach ein paar Minuten geht er einem dermaßen auf den Geist, daß man den Sound am Monitor leiser stellt und das Radio anschaltet (so erging es mir).

Trotzdem ist INDOOR SPORTS ein hervorragendes Programm, das wir nur jedem Software-Liebhaber empfehlen können. Sie werden viel Freude daran haben! *Carsten Borgmeier*

Animation	10
Sound	4
Realitätsnähe	9
Spaß/Spannung	10
Preis/Leistung	8

Denk(-)mal

Strategie-, Denk- & Simulationsspiele

★ Wer kennt sich aus?

Programm: Trivia Challenge 1, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Microdeal, **Bezugsquelle:** u.a. Compy Shop, Mülheim.

Nach TRIVIAL PURSUIT jetzt **Trivia Challenge**! Die Frage- und- Antwortspiele erleben einen Computerboom! Und schlecht sind sie ja wirklich nicht, keineswegs so trivial, wie mancher zunächst denken mag. Und es macht einen Riesenspaß, ein solches Spiel im mittleren bis größeren Kreis zu spielen.

So hat sich die Redaktion auch das Trivia-Spiel von **Microdeal** vorgenommen und mehrere Stunden getestet. Schließlich muß man ja auch wissen, wann der Fragenpool leer ist. Hier kann man sich bei diesem Programm aber auch leicht Abhilfe schaffen, denn es gibt „freien Raum", in dem man seine eigenen Fragen plazieren kann. Das ist nicht schlecht, denn nach ca. einer Stunde Spiel mit einem bestimmten Sachgebiet wiederholen sich die Fragen ziemlich oft. Da ist man gut beraten, wenn man „General" auswählt. Hier wird alles quer durch den Gemüsegarten abgefragt, und bis man dort eine Frage zum zweiten Mal sieht, dauert es schon eine Weile.

Die Sachgebiete können je nach Präferenz der Spieler ausgewählt werden. Fragen aus allen Sachgebieten bietet „Allgemeinwissen", es folgen „Kunst", „Sport", „Pop-Musik" und „Wissenschaft" (das Ganze übrigens in Englisch). Da wir ja nicht „von gestern" sind, haben wir uns gleich auf „Pop-Musik" gestürzt und waren angenehm überrascht. Hier wird ein Zeitraum von Anfang der 60er bis heute abgefragt, sozusagen von Kinks bis Prince. Ähnlich verhielt es sich mit den anderen Wissensgebieten. Die Spannbreite der Fragen ist wirklich enorm, so daß sowohl jüngere als auch etwas ältere Freaks auf ihre Kosten kommen können.

Um ins Spiel zu kommen, wirft man zunächst erst mal Geld in den dafür vorgesehenen Schlitz. Am oberen Rand befindet sich eine Menüleiste, mit der bestimmte Optionen angewählt werden können. Unter „Options" befinden sich die verschiedenen Sachgebiete. Links von der Anzeige des gewählten Fachgebiets befindet sich die Anzeige für „Credits". Wenn in einem Spiel 12 Fragen richtig beantwortet wurden, erhält man einen Dollar „Gewinn". Darunter befindet sich eine Anzeige für den Score, auf der rechten Bildschirmhälfte eine für den Highscore. Ebenfalls ausgegeben werden die Anzahl der Fragen. Während eines Spiels darf man eine Frage falsch beantworten, ohne daß damit Konsequenzen verbunden wären. Bei der zweiten Frage ist dann dieses Spiel beendet, und ein neues kann (auch mit anderem Sachgebiet) gestartet werden. Das geht dann solange, bis Sie pleite sind (natürlich nur im Spiel).

Nebenbei kann man seine Kenntnisse über England etwas erweitern, da sich viele Fragen auf dieses Land beziehen, z.B. mit welchem Song ABBA in England Nr. 1 war oder welches Mitglied der königlichen Familie 11 Finger hatte.

Fazit: Ein wirklich gutes Programm, das neben den vorhandenen Fragen auch noch Möglichkeit zur Eingabe von „eigenen" Fragen und Antworten bietet. Man stelle sich etwa Fragen vor wie: Wann war die Zwangsversteigerung von Onkel Herbert's Haus? oder Wieviel kostete der neue Wagen von Tante Lisa?, die dem Spiel erst so das richtige familäre Flair geben können.

Martina Strack

Grafik	6
Handhabung	10
Spielwert	10
Umsetzung	8
Preis/Leistung	9

★ Noch 'n „Flieger"

Programm: Ace of Aces, **System:** C-64, **Preis:** ca. 50 DM (Disk.), **Hersteller:** US Gold/Accolade, **Bezugsquelle:** Einzelhandel.

Mit **Ace of Aces** ist eine weitere Mischung aus Flugsimulator und Shoot 'em up-Spiel auf den Markt gebracht worden. Diese Mischung ist jedoch durchaus als gelungen zu bezeichnen. Die ganze Szenerie wurde (wie so oft) in den zweiten Weltkrieg verlegt, und Sie müssen mit Ihrer Maschine gen Deutschland fliegen.

Wenigstens hat man hier keine Probleme mit dem Starten des Flugzeugs, weil man gleich „oben" ist. Man kann wählen, ob man gerne U-Boote und Züge bombardieren möchte, oder gegen Flugzeuge und V2-Raketen vorgehen möchte.

Das Bombardieren ist etwas schwieriger als die Jagd am Himmel, wobei man aber immer nach „getaner Arbeit" zur Basis zurückkehren muß. Sie können sich vielleicht denken, was unter dem Beschuß Ihrer Feinde zuerst ausfällt. Na? Natürlich der Kompass!

Eine Mischung aus allen Missionen kann man dann unter dem Status ACE OF ACES finden.

Besonders begeisternd ist bei diesem Spiel die Grafik, die wirklich einiges hergibt. Während des Fluges hört man ein autentisches Motorgeräusch, und natürlich gibt es auch mal schlechtes Wetter. Fazit: Für Freunde von Flugsimulatoren mit Action empfehlenswert.

c.e.f.

Grafik	10
Sound	7
Handhabung	7
Motivation	8
Preis/Leistung	7

★ Die Pazifik-Story

Programm: Destroyer, **System:** C-64, **Preis:** ca. 59 Mark (Disk), **Hersteller:** Epyx/US Gold, **Bezugsquelle:** Fachhandel.

Die Strategie-Freunde dürfen sich freuen: „Gerade eben“ trudelt ein neues Spiel dieser Gattung ein: **DESTROYER** von **EPYX/US GOLD**. Die Simulationen, die das Kriegsgeschenen zum Mittelpunkt haben, gibt es mittlerweile fast schon massenhaft. Die Qualität der Programme ist meist nicht gerade berauschend. Eine Ausnahme könnte eben genanntes Spiel sein, das sich als „Helden“ einen Zerstörer ausgesucht hat, der die Aufgabe hat, alles „Japanische“ im Pazifik aufzuspüren und zu vernichten.

Das Ganze spielt sich „of course“ im 2. Weltkrieg ab. Sie sind Kommandant des DESTROYERS – auf Ihren Schultern ruht die Hoffnung der US-Amerikaner!

Das Spiel findet in verschiedenen Ebenen statt: Sie haben genaue Übersicht über Navigation, Kommando-Brücke, sehen, welche Schäden aufgetreten sind, und haben die Möglichkeit, den Radar einzusetzen. Eine sogenannte „Botschaftszeile“ sagt Ihnen, was im Augenblick gerade so los ist. Sie können auch wählen, ob Sie eine Eskorte begleiten, ein Ufer bombardieren, U-Boote verfolgen oder einen abgeschossenen Kameraden retten möchten.

Die Programmierer haben an alles gedacht. Die Simulation wird duch die einfache Handhabung, die übersichtliche Grafik und den klaren Aufbau zu einem Genuß! Realistische Effekte (Luftangriffe der Japaner...) machen dieses Programm zu einem der wohl besten dieses Genre. Auch wer kein Freund von derartigen Spielen ist, sollte sich DESTROYER einmal anschauen! Es lohnt sich! Ein Bravo an EPYX/US GOLD!!

rob

Grafik	**10**
Handhabung	**9**
Strategie	**9**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**

★ Von Glanz und Gloria des römischen Reiches

Programm: Annals of Rome, **System:** Schneider CPC, Spectrum, Commodore 64/128, Schneider PSW 8256/8512, Atari 520 ST, IBM PC, **Preis:** ca. 39,- DM (Schneider/Spectrum) ca. 79,- DM (ST, IBM, PSW), **Hersteller:** PSS Software, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG.

Die Kriegssimulationen scheinen immer beliebter zu werden. So bietet **PSS-Software** schon den siebten Titel in seiner „Wargames“-Serie an: **ANNALS OF ROME**. Das Strategiespiel basiert auf der Geschichte des römschen Reiches von 273 vor Christus und geht bis ins 11. Jahrhundert. Ich habe für Sie die Spectrum-Version getestet, die aber im Aufbau der der anderen nahezu entspricht. Ihre Aufgabe ist es, das römische Reich zu vergrößern. Dabei sollten Sie jedoch die historischen Geschehnisse mit einkalkulieren, denn diese werden vom Programm aus mitbewertet. Um es vorwegzunehmen: Der Hauptteil des Spiels besteht aus Basic, was zu langen Wartezeiten führt. So dauert es nach dem Laden etwa eine halbe Minute, bis man überhaupt anfangen kann. Es erscheint eine Karte, die im Zentrum das Mittelmeer hat und auch die umliegenden Länder zeigt (auch England ist noch zu sehen, bildet aber die nördlichste Grenze). Auf einer Personenliste, auf der die römischen Senatoren aufgelistet sind, muß nun ein Tribun für die Hauptstadt herausgefunden werden. Und da die Römer sehr viel mit Militär zu tun haben, werden gleich die gesamten Steuergelder (bis zu 5000) in die Armeen gesteckt. Hoffentlich zahlt sich das aus. Nun kann ja die Schlacht beginnen. Zunächst sind die anderen 13 Länder am Zug. Sie bekämpfen sich gegenseitig oder greifen Italien an. Leider dauert dieser Vorgang recht lange (das kann ohne weiteres bis zu 20 Minuten dauern!). Aber dann kommt Ihre große Stunde. Es erscheint eine kleine Tafel, auf der die Nachbarländer mit der Anzahl ihrer Armeen stehen. Suchen Sie sich ein Land aus, wählen Sie einen geeigneten Legaten, der die Truppen führen soll, einen Tribun, der das Volk kontrolliert, und ab in die Schlacht! Am Anfang geht das noch recht einfach, doch wenn dann der Feind mit 220 Legionen Italien angreift (mit gerade 74 Legionen), wird es ein wenig kniffelig. Ich habe es (nach mehreren Versuchen) geschafft, zwölf Regionen zu erobern, doch dann kam die Pleite: Eine Basic-Fehlermeldung! Und da wurde ich doch sauer. Spielt man schon mehrere Stunden, und wird es interessant, spinnt das Programm. Bei einem 40,- DM-Programm darf man erwarten, daß es fehlerfrei ist!

Ansonsten hat das Programm auch einiges an Überraschungen zu bieten: Revolutionen, Berechnung der Inflation, der Bevölkerung, verschiedene Arten von Armeen usw. Durch die einfache Bedienung braucht man nicht lange ins Handbuch zu schauen. ANNALS OF ROME ist ein schönes Strategie-Spiel, das nicht gerade einfach ist und sich sogar an die Geschichte hält. Einziges Manko: der Programmteil aus Basic. Den Fehler kann man in den anderen Systemumsetzungen ausschließen.

Stefan Swiergiel

Grafik	**7**
Handhabung	**8**
Strategie	**8**
Spielwert	**8**
Preis/Leistung	**7**

c16chris

★ „TP" für Youngsters und in Deutsch!

Programm: T.P - Young Players Edition, **System:** C-64, Schneider, BBC, Spectrum, Joyce, IBM, Atari, **Preis:** ca. 55 Mark bis 80 Mark, **Hersteller:** Domark, Wimbledon, England, **Bezugsquelle:** u.a. Joysoft, Köln.

Was soll man eigentlich noch über einen Dauerbrenner wie *Trivial Pursuit* sagen? Eigentlich sollte man kein weiteres Wort verschwenden, sondern sich rasch die **deutsche Version des „Hauptprogrammes" besorgen!** (Bezugsquelle: siehe beispielsweise oben!). Die Fragen sind außerordentlich gut „rübergekommen"; ähnlich dem Brett-Spiel werden z.T. „typisch" deutsche Themen behandelt. So „müssen" Sie beispielsweise wissen, daß Irene Epple aus Seeg im Allgäu stammt...

Das deutsche Programm folgt genau jenem Pfad, welchen das Original-Programm von **DOMARK** be-

Trivial Pursuit

reits beschritten hat: Tolle Grafik, gute Sound-Fragen, Übersichtlichkeit, einfache Handhabung und gelungene Animation der Spielfigur, „Professor T.P.". Ein mehr als nur gutes und spannendes wie unterhaltsames Programm, das jeder „Deutschsprachige" haben sollte!

Die zweite Neuheit ist die **YOUNG PLAYERS EDITION.** DOMARK hat hier in englischer Sprache (im Moment noch!) besonders die Kinder im Visier. Wie ich meine **wären die Fragen und Antworten besonders interessant für alle diejenigen, die Englisch lernen!** Zugegeben, es handelt sich um ein relativ einfaches Quiz, dennoch ist auch die YOUNG PLAYERS EDITION für mich sehr reizvoll gewesen! Sie können das Programm zusammen mit dem „Nachladewerk" oder aber die Zusatzkassette allein (ca. 28 Mark) erwerben. D.h., wenn

Top Hit

Sie das „Hauptprogramm" bereits besitzen, genügt das „Nachladewerk". Sie laden das Masterprogramm ein und laden dann darauf unter Menü-Punkt „Load Questions" einen der insgesamt sieben Blöcke nach. Schon sind Sie drin im YOUNG PLAYERS! Es erwartet Sie dann genau der gleiche Spielablauf wie beim „alten" Programm - nur: die Wissensgebiete sind andere: Natur, Wissenschaft & Technik, Kunst & Kultur, Freizeit, Spiele & Hobbies sowie Leute & Orte. „T.P." sorgt wieder einmal für optimalen Familienspaß. Übrigens: Bald sollen noch die *Baby Boomer-* und die *Genus II-Edition* folgen!!

Manfred Kleimann

Genus deutsch/Young Players:	
Grafik	10
Sound	10
Handhabung	10
Spaß/Spannung	11
Preis/Leistung	11

★ „Airborne", oder wie man Fliegen lernt

Programm: Solo Flight II, **System:**, Atari XL/XE, C-64, **Preis:** ca. 59,- DM (Disk), **Hersteller:** Microprose/US Gold, **Bezugsquelle:** u.a. Knut Körbitz (Computer, Video, Foto) in Foto Quelle, Kreuzstraße 23, 6550 Bad Kreuznach, Tel. 0671/40789

Atari Piloten aufgepaßt!
Es gibt eine „neue" Flugimulation: **SOLO FLIGHT II** ist eine Reproduktion des vielleicht schon bekannten ersten Solo Flights. Warum noch eine neue Version, die alte tut's doch auch ...? Nun, die „II" steht hier nicht umsonst, es handelt sich um eine verbesserte Version.
Die Geschwindigkeit ist wesentlich schneller geworden, was den Spielablauf noch interessanter macht.
Vorteil 2: Es ist ein im Flugzeug integrierter Lerncomputer eingebaut, er bringt Ihnen sozusagen das Fliegen bei. Dieser „Bord-Computer" gibt Ihnen Hinweise und Tips, wie z. B. Landeklappen einfahren, Geschwindigkeit drosseln usw.. Bei der getesteten Atari-Version geschieht dies durch eine Textspalte unterhalb der Fluginstrumente.
Bei der C-64 Version ist sogar noch ein wirklich guter Sprachsynthesizer enthalten!
Am Anfang des Spiels müssen Sie die **MICROPROSE** - üblichen Codes eingeben. Jetzt gelangen Sie ins Hauptmenü, aus dem sie einige Schwierigkeitsgrade auswählen können. Sie können aber auch als „Fliegender Postbote" arbeiten, indem Sie die Post von Ort zu Ort transportieren.

Also fliegen Sie los... Hebt die Maschine vom Boden ab, so erscheint die Nachricht „You're Airborne". (Hurra).

Übrigens schauen Sie nicht nur wie bei den üblichen Simulationen aus dem Cockpit, nein, Sie sehen Ihre eigene Maschine, (eine Ryan ST-A... wem's was sagt...) direkt vor der Kabine. Die Instrumente sind übersichtich angeordnet und lassen auch den Laien die Übersicht nicht verlieren. Überhaupt ist dies eine wunderbare Simulation für den Anfänger. Die Grafik ist guter Durchschnitt (3-D), die Landschaft besteht zwar nur aus Flugplätzen und Landepisten, aber im Hintergrund sind auch Gebirge zu erkennen, die aber leider unerreichbar sind.

Insgesamt eine überzeugende Simulation, die ich besonders den Atari-Freaks ans Herz legen möchte, da diese in dieser Software-Richtung ja etwas benachteiligt sind. Der Preis ist für ein solches Programm durchaus akzeptabel. Wer jedoch lieber kompliziertere Flugzeuge fliegt, dem empfehle ich den Flugsimulator II der zwar etwas langsamer und vor allem teurer ist, aber dafür auch ausführlicher. Auch dieses Programm ist bei der obigen Adresse erhältlich.

Wie gesagt, es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen.

Arne Peters

Kategorie	Wertung
Grafik	7
Handhabung	10
Technik/Strategie	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9

★ Billard in 3D

Programm: Q Ball, **System:** Atari ST (Farbe), **Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** English Software, Manchester, England, **Bezugsquelle:** u.a. Copy Shop, Mülheim, Profisoft, Osnabrück.

So ein Billard-Spiel haben Sie noch nicht gesehen! „Komisch sieht's aus!", dachten wir uns, als wir **Q BALL** von **ENGLISH SOFTWARE** in den ST „gesteckt" hatten. Die „Spielfläche" ist ein dreidimensionaler Raum, der von verschiedenfarbigen Wänden gebildet wird. Darin befinden sich die Spielkugel, der „Cue Ball", sowie eine gelbe und mehrere rote Kugel(n). Sie müssen nun versuchen – und das ist gleichzeitig das Reglement –, eine oder mehrere rote Kugeln in die „3D-Würfel-Ecken" zu versenken. Gelingt dies, darf der Spieler den gelben Ball in eines der Löcher bugsieren – wenn's klappt! Sieger ist derjenige, der zuerst alle Kugeln „beseitigt" hat. Die versenkten Kugeln werden optisch am unteren Bildschirmrand dargestellt (fast wie im „richtigen Billard-Leben"!).

Programmiert wurde Q BALL von einem sogenannten *Adam Billyard.* Das steht in der Anleitung, die auch in nahezu fehlerfreiem Deutsch „zu haben ist". A propos „Anleitung": In selbiger finden Sie ausführlich beschrieben, wie das Spiel zu bewältigen ist: Mit den Zifferntasten 4 (links); 6 (rechts); 8 (nach oben); 2 (nach unten); 1 (näher herangehen) und 9 (sich mit der Kugel „entfernen") können Sie den „Cue Ball" (Spielball) genau positionieren. Die Cursor-Tasten erlauben den „Einblick" in die Perspektiven des „Würfel-Raumes". Was nicht in der Anleitung steht, ist die Position der „Abschuß-Taste". Wir fanden es heraus und sagen es Ihnen gleich: Benutzen Sie die „* -Taste"!

Nun können Sie also beginnen! Wählen Sie, ob Sie allein spielen möchten oder aber gegen einen Mitstreiter antreten wollen.

Q BALL wirkt auf den ersten Blick etwas langsam. Wenn man aber erst einmal den Bogen raus hat, ist es ein durchaus zufriedenstellendes Unterhaltungsspiel. Der größte Nachteil dürfte darin liegen, daß man nicht mit Maus oder Stick spielen kann. Sound ist nur sehr sporadisch eingesetzt worden; die Grafik dagegen kann sich durchaus „sehen" lassen. Wie gesagt, die Anleitung ist gut; die Handhabung ein wenig umständlich. Großartige Strategie-Elemente, die ein gewisses Maß an Geschicklichkeit erfordern, sind leider auch nicht im Spielablauf. Gemessen an dem, was man sonst so auf dem ST geboten bekommt, ist Q BALL eher gewöhnliche „Hausmanns-Kost" (welche aber, wie ich mir sagen ließ, auch vielen besonders gut schmeckt!). In diesem Sinne ... Ihr

Manfred Kleimann

Grafik	9
Handhabung	4
Strategie	8
Motivation	6
Preis/Leistung	5

★ Neues „Waterloo"?

Programm: Napoleon at War, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 32 Mark, **Hersteller:** CCS, 14 Langton Way, Blackheath, London SE3 7TL, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg. Profisoft, Osnabrück.

NAPOLEON AT WAR ist der neuste Titel von **CCS** in ihrer Simulationsspielreihe. CCS scheinen sich an Napoleon sehr zu erfreuen, denn die ersten Programme hießen *Waterloo* und *AUSTERLITZ.* Diesmal geht es um die Schlacht von Eylau. Der Spieler übernimmt die Führung von Napoleon und muß der russichen Armee möglichst einen großen Schaden zufügen. Der Bildschirmaufbau ist „wie gehabt": Eine Karte der Landschaft kann in vier Richtungen mit den Cursortasten gescrollt werden, Symbole stellen die Armeen, deren Bewaffnung etc. dar. Aber im Spielablauf wurden einige Verbesserungen vorgenommen. In den meisten Kriegsspielen läßt sich immer nur eine Truppe bewegen. Hier jedoch kann man sich mehrere Truppen aussuchen und sie an ihrem Zielort plazieren. Die Russen werden selbstverständlich vom Computer gesteuert. So läßt sich dieses Spiel leicht und bequem spielen, ohne daß man die Übersicht verliert. Trotzdem ist es nicht einfach zu gewinnen. Ich habe mehrere Strategien entwickelt, jedoch führten diese nur zu einem Teilerfolg, der von den Russen auch gleich wieder „egalisiert" wurde. Die beste Methode zu gewinnen, ist das defensive Einsetzen von Infanterie und Artillerie. Das Programm ist, wie viele dieser Spielgenre, in Basic geschrieben, aber es ist immer noch schnell genug. Meiner Meinung nach ist NAPOLEON AT WAR für Fans von Simulationen als auch zur Abwechslung von Ballerspielen gut geeignet. Für Einsteiger in diesem Gebiet ist ein ausführliche Anleitung beigelegt.

Stefan Swiergiel

Grafik	6
Handhabung	8
Strategie	9
Motivation	7
Preis/Leistung	8

★ Für Manager in spe

Programm: Airline, **System:** C-64, **Preis:** ca. 40 DM (Kass.), ca. 60 (Disk.),**Hersteller:** Ariolasoft.

Wer sich prädestiniert fühlt, nach Schulzeit oder Studium den Sprung ins kalte Wasser zu wagen und eine kleine Fluggesellschaft zu leiten, der kann sich mit **Airline** ja schon einmal ein wenig üben. Bis zu 4 Mitspieler bekommen bei diesem Programm von **Ariola** die Gelegenheit, ihre Fähigkeiten als Manager unter Beweis zu stellen.

Zu Beginn des Icon-gesteuerten Spiels erhält jeder Spieler 2 Flugzeuge, für die er die Flugrouten festlegen muß. Ein Airbus A 310 ist bestellt und bezahlt. Er wird im Sommer 1986 ausgeliefert. Das vorhandene Personal reicht zunächst aus, um täglich eine Maschine fliegen zu lassen.
Die Bilanz gibt dann aus, welcher Spieler am günstigsten gewirtschaftet und seine Konkurrenten in Flugplanung und z.B. Service übertrifft. Nach dem ersten Monat bleiben dem Spieler dann zwei Minuten Zeit für die jeweiligen Planungen. Augenommen von der Zeitbegrenzung sind nur die letzten vier Menüpunkte „Wartung", „Bilanz", „Speichern" und „Weiter". Es empfiehlt sich also, diese erst zum Schluß anzuwählen, da der Umgang mit der Steuerung erst gelernt sein will. Auf jeden Fall müssen die Entscheidungen hier rasch getroffen werden.
Insgesamt ist das Spiel sehr umfangreich. Das genaue Studieren der Anleitung ist schon erforderlich, nicht zuletzt, um mit der Handhabung klarzukommen. Insgesamt gesehen kann AIRLINE z.B. mit ELECTION oder JUST IMAGINE verglichen werden, wo ebenfalls Manager gefragt sind. Wenn Ihnen derartige Spiele „liegen", werden Sie mit Airline sicherlich auch Ihre Freude haben. Mir persönlich ist das Ganze etwas zu langwierig und umständlich. Außerdem halte ich den Preis für das, was geboten wird, für etwas zu hoch. Wem's aber gefällt... *str*

Grafik	7
Handhabung	5
Technik/Strategie	8
Spielwert	7
Preis/Leistung	5

„Ein Durchbruch nach unten: BREAKTHRU!

der flop des tages — C=64

Und hier ist er wieder: unser Flop des Tages. Den „Durchbruch" zu dieser „Auszeichnung" gelang dem Programm BREAKTHRU von US Gold. Es ist einfach immer wieder erstaunlich, daß renommierte Firmen Programme auf den Markt bringen, die amateurhaft gestaltet und derart obsolet sind, daß man meinen könnte, man habe sie aus den Archiven des Jahres 1982 herausgesucht. Ein typischer „Vertreter dieser Gattung" war das vorliegende Spiel, das die ASM-Redaktion „in Erstaunen versetzte"! Doch nun zur Sache!

Programm: Breakthru, **System:** Commodore 64/128, Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 40 Mark (Kass); ca. 60 Mark (Disc), **Hersteller:** US Gold Ltd., Deutschland, Kaarst 2

Ihrem Land wurde eine PK 430 (darunter kann sich jeder etwas vorstellen, oder?), der modernste Fighter der Welt, gestohlen. Sie bekommen den Auftrag erteilt, die Maschine zurückzuholen. Wagen Sie also den Durchbruch durch gegnerischen Linien zur feindlichen Festung. In Ihrem mit allen Finessen ausgestatteten Spezialfahrzeug werden Sie gefährliche Gebirgsmassive, einsame Prärien und zerstörte Brücken passieren. Wenn Sie dann schließlich doch noch die Stadt erreicht haben, brauchen Sie nur noch den Flugplatz zu finden (warum fliegen Sie dann nicht gleich hin?). Natürlich haben Sie auch Feinde (es wäre doch ohne sie zu langweilig ...). Diese stellen sich mit ihren Panzern, Lkw oder Jeeps in den Weg, legen Minen und greifen sogar mit Hubschraubern an (wie schrecklich!). Doch: Als Held macht Ihnen das (relativ) wenig aus, Sie kämpfen weiter, denn Sie sind zudem auch noch die letzte Hoffnung der Nation (dann wäre es doch hoffnungslos, aber ...). „BREAKTHRU ist ein actionsgeladenes Arcade-Spiel, bei dem es kein Zurück gibt!" So steht es jedenfalls in der fehlerhaft übersetzten Anleitung. Die „interessante Story" hat mich jedenfalls nicht so begeistert (eher entgeistert ...).

Nach dem Spielstart mußte ich ein wenig grinsen, denn das angebliche Spezialfahrzeug erinnerte mich mehr an einen VW-Käfer mit Winterreifen. Damit Grafik-Fans auf „Ihre Kosten kommen": Die gesamte Grafik besteht aus Block-Grafik. Das ist direkt ein Witz (allerdings ein schlechter!)! Die Hintergrundgrafik ist bedeutungslos - sie ist aus lauter Klötzen zusammengesetzt. Na ja, und das eigentliche Spiel hat eine totale Ähnlichkeit mit *Moon-Patrol.* Man fährt mit seinem Käfer, oh, sorry - ich meine: „Spezialfahrzeug" - von links nach rechts, schießt die wild in der Gegend herumliegenden Minen ab und weicht den Feinden einfach aus - Gähn!

Spätestens jetzt legt jeder (aber auch jeder) den Joystick aus der Hand und schüttelt den Kopf, sich wundernd, was man da für einen Schrott für fast 40,- DM gekauft hat. Bei dem Spiel gibt es wirklich kein Zurück mehr - bzw. doch: Man kann den Computer ausschalten!!!

Soundmäßig darf man seine Erwartungen auch nicht zu hoch schrauben; monotone Ballergeräusche und sonst nichts Hörenswertes unterstützen die Bewertung „Flop". Dementsprechend ist auch die Motivation: Was nicht vorhanden ist, läßt sich auch nicht bewerten. Fazit: Ein ödes Spiel durch und durch. Obwohl das Titelbild des Covers zum Kaufen einlädt, sollte man die Finger davon lassen. Ansonsten wären vierzig Mark zum Fenster hinausgeworfen (kleiner Trost: die Diskette - Preis ca. 60 Mark!! - läßt sich formatieren, somit hat man wenigstens etwas davon ...).

Grafik	**2**
Sound	**1**
Spielablauf	**1**
Motivation	**0**
Preis/Leistung	**0**

Stefan Swiergiel

Adventure Corner

Kein Platz für Touristen

Programm: Tass Times, **System:** C-64, Amiga, Atari ST, IBM, **Preis:** (Disc) ca. 60 DM (C-64), ca. 80 DM (Amiga, Atari ST), ca. 70 DM (IBM), **Hersteller:** Activision, **Bezugsquelle:** u. a. Computer-Shop, München.

An alle Adventure-Freaks! - Stop - Super-Adventure aus dem Hause **Activision** - Stop - wir testeten C-64- und Atari-ST-Version.

Commodore 64

Stop - Wappnen Sie sich mit einer gehörigen Portion „Crazyness" bevor Sie **TASS TIMES** in Tonetown erleben! -Stop -...

Und daß Sie was erleben werden, dafür hat ADICTIVE bei diesem Adventure wirklich gesorgt. Wenn Sie nicht schon sowieso ein bißchen crazy und „ausgeflippt" sind, bleibt Ihnen nur übrig, es schnellstens zu werden, sonst landen Sie in den Fängen der Crocogatoren. Doch zunächst zur Story: Sie sind Star-Reporter und begeben sich, sozusagen in eigener Sache, auf den Weg nach Tonetown. Sie hatten sich zwar geschworen, nie mehr nach Tonetown zu gehen (warum werden Sie ja schon sehen), aber da ist ja noch ihr alter Freund Gramps, der plötzlich von seiner „Heim-Dimension" verschwunden ist und zuletzt in Tonetown gesehen wurde. Also müssen Sie wohl in den sauren Apfel beißen! Ihr Widersacher, Franklin Snarl, wartet schon auf Sie!

Bevor Sie das Spiel beginnen, empfiehlt es sich, die örtliche Lokalzeitung „Tonetown Times" zu lesen, deren letzte Ausgabe in Ihren Unterlagen zu finden ist. Dort erfahren Sie schon einiges über die Zustände in Tonetown. Stellen Sie sich Tonetown wie eine riesige Diskothek vor, in der niemand wie ein „normaler" Mensch aussieht. Wer „Troppowear" nicht anzieht, fliegt raus. D.h. Sie können auch eines der grellbunten Shirts in der Tique auswählen. Auf jeden Fall aber besteht Konsumzwang! Also nichts wie rein in die Klamotten! Eine entsprechende Frisur (am besten Pink, das ist am billigsten) darf auch nicht fehlen, sonst ist man nicht „ultratone" und fällt sofort als Tourist auf, und was einem dann blüht:.....

Commodore 64

Ach ja, den größten „Hit", der zur Zeit überall in der Stadt gespielt wird, hätte ich fast vergessen: „Tass" von den Daglets: der super-groovie-funkie-Song! Soviel zur Einstimmung in die Atmosphäre dieses Adventures.

Diesen wirklich hörenswerten Song (ohne Scherz!) vernehmen Sie gleich zu Beginn des Adventures. Sie befinden sich zunächst im Haus Ihres alten Freundes, und zwar im Wohnzimmer. Dort wartet schon Hund „Spot" auf Sie, der in der anderen Dimension Tonetown zum „Reporter-Hund" „Ennio" wird, der Sie auf Ihrem Abenteuer begleitet. Im Süden vom Wohnzimmer liegt die Küche. Dort befindet sich auf der Anrichte eine Dose, die Sie untersuchen müssen. Dazu nutzen Sie die Icons am rechten Bildschirmrand, auf die man mit einem per Joystick gesteuerten Pfeil fahren kann. Die Icons umfassen „aufnehmen", „fallenlassen", „mit jemandem sprechen", „kaufen", „schlagen", „jemanden etwas fragen", „sehen/untersuchen" und „betreten". Nicht alle Aktionen können mit diesen Optionen durchgeführt werden. Ab und zu wird man auch noch mal tippen müssen.

Commodore 64

Doch nun zurück zur Küche. In der bewußten Dose befindet sich ein Schlüssel, der sofort nach dem „Untersuchen" sichtbar wird. Dieser muß aufgenommen werden, um die im Flur (westlich vom Wohnzimmer) befindliche Tür zum Labor öffnen zu können. Vom Flur aus, kann man mit „Süden" ins Schlafzimmer des alten Gramps gelangen, wo es aber nichts Wesentliches zu entdecken gibt. Also öffnen Sie die Tür zum Labor mit dem Schlüssel. Dort finden Sie ein Buch (lesen!) und Gitarrenplektren. Um letztere zu bekommen, müssen Sie das Goldfischglas untersuchen. Nehmen Sie alle „Picks" mit. Das ist nämlich die in Tonetown übliche Währung. Jetzt gehen Sie nach Osten in einen Nebenraum des Labors, untersuchen den Generator und schalten den Knopf ein. Daraufhin ertönt ein Gebrumme aus einem seltsamen

Commodore 64

„Ring" in der Mitte des Raumes. Ihr Hund springt durch den Reifen und ist plötzlich verschwunden. Also, was tun? Natürlich nichts wie hinterher! Und schon befinden Sie sich auf dem Weg nach Tonetown. Sehen Sie zu, daß Sie sich entsprechend den Sitten kleiden, sonst werden Sie als Tourist entlarvt, und aus ist's! Also gehen Sie nach Osten. Dort finden Sie ein schwebendes Telefon, das Ihnen sagt, was hier „in" ist. Ein weiterer Schritt nach Osten, und Sie befinden sich beim Friseur. Lassen Sie sich einen „Cut" verpassen, je verückter um so besser. In die „Tique" kommen Sie, indem Sie von hier aus nach Osten gehen. Kleiden Sie sich „standesgemäß" ein, und es wird Sie keiner mehr erkennen!

Noch was: Vergessen Sie nicht, das hooplet usw. auch zu tragen (wear). Jetzt, wo Sie so aussehen wie alle hier (würg!), werden Sie nicht mehr auf Schritt und Tritt von Snarl verfolgt, der Sie ansonsten wegen Ihrer absolut „unüblichen" Kleidung bereits als Tourist ausgemacht und den Crocogators vorgeworfen hätte. Aber keine Sorge, das kann Ihnen

auch noch später passieren. Begeben Sie sich vom schwebenden Telefon aus nach Süden, und Sie stehen vor dem Verlagshaus. Schließlich sind

Commodore 64

Sie ja Star-Reporter und brauchen für Ihre Schnüffeltätigkeit auch einen akzeptablen Background. Außerdem sucht die Tonetown Times gerade einen Fotographen (es stand unter den Chiffre-Anzeigen, erinnern Sie sich). Nachdem Sie den Verlag betreten haben, wird Ihnen der Editor (NUYU) eine Kamera aushändigen, und Sie instruieren (vergessen Sie nicht, daß alle Leute in Tonetown mit Vornahmen angesprochen werden müssen).
Nachdem Sie also wissen, daß Sie ein Foto von der berühmt-berüchtigten Band „Daglets" machen müssen, holen Sie sich erst mal einen Presseausweis. Sonst kommen Sie nämlich überhaupt nicht an die Burschen ran (das kenn ich doch irgendwoher?). Dazu gehen Sie in den Nebenraum (Osten), schalten Computer und Drukker an und lassen sich einen ausdrucken. Dann machen Sie sich in nördlicher Richtung auf den Weg. (Übrigens: bei „Fast Freddie" gibt's einen tollen Drink, „Fizzie" genannt, kehren Sie ruhig ein). Nördlich von „Fast Freddie" befindet sich ein Park. Gehen Sie nach Westen und kaufen sich eines der niedlichen Haustierchen. Aber erschrecken Sie nicht, denn der Züchter der „kleinen Lieblinge", die übrigens Löcher in Wände fressen können, ist niemand anderes als...Franklin Snarl. Da Sie aber „ordentlich" gekleidet sind, wird er Ihnen hier nichts tun (Achtung, nur hier nicht...!).
Östlich vom Park befindet sich ein Geschäft mit Party-Masken. Der Kauf einer solchen Maske ist zwar empfehlenswert, aber nicht unbedingt nötig. Gehen Sie vom Park aus nach Norden, und Sie hören...„Tass" (Whow!). Hier ist die Band! Grapschen Sie sich die Jungs, und machen Sie Ihr Foto, das Sie anschließend in die Redaktion bringen. Spätestens jetzt wird NUYU Sie darauf hinweisen, daß Sie mit der Suche nach Gramp keine Zeit mehr verlieren sollten. Ein paar Leute in Tonetown werden Ihnen weiterhelfen, aber nicht jeder ist so freundlich, wie er scheint (von den giftigen Pilzen im Wald und dem gefährlichen Weg nach Osten ganz zu schweigen).
Was Sie noch weiter erwartet...? Nun, sehen Sie selbst! Auf jeden Fall lohnt sich der Kauf dieses Adventures. Die „Anfangsschwierigkeiten" sind nach obigem Exkurs ja schon genommen. Bleibt nur noch eine, etwas ärgerliche Tatsache. Im Handbuch (deutsch!) heißt es so schön, daß man die Spielstände abspeichern kann, zur Not auch noch ganz kurz, bevor man „über die Wupper geht" (man muß halt rechtzeitig „Lunte riechen", gelle?). Leider ist uns weder das eine noch das andere gelungen 1. ohne daß das Programm abstürzt oder anschließend ein Grafikfehler auftaucht und 2. ohne daß wir den „gespeicherten" Spielstand wieder laden konnten. Dies mag vielleicht an einem Diskettenfehler liegen (oder an uns?). Jedenfalls mußten wir nach jedem „Tod" wieder von vorn anfangen.
Auch die Atari-ST-Version haben wir unter die Lupe genommen. Im Gegensatz zur C-64-Version hört man hier den Hit Tass nicht. Warum eigentlich nicht? Das ist doch schon ein Genuß für sich! Die einzigen Geräusche, die es hier zu hören gibt, sind das Ticken der Uhr im Wohnzimmer von Gramp und der Generator im Labor. In dieser Szene ist auf dem Atari übrigens auch der Hund nicht zu sehen. Erst in der Tonetown-Dimension taucht der treue Begleiter auf. Wirklich toll ist auf dem ST natürlich die Grafik (eben ST-mäßig). Noch ein Unterschied zur C-64-Version: Bevor man zur Band kommt, wird man von der jungen, hübschen Frau begrüßt, der man den Presseausweis zeigen muß. Auf dem C-64 wird der Name dieser Frau genannt (in Tonetown muß man ja alle Leute mit ihrem Namen anreden). Sie heißt Stelgad. Auch in der Atari ST-Version wird dieser Name verlangt. Hier erfährt man ihn jedoch nicht „einfach so". Abgesehen von diesen Unterschieden gleichen sich die beiden Versionen wie ein Ei dem anderen. Die Atari-Version ist auf zwei Disketten erhältlich, wobei sich die „Wechselei" allerdings in vernünftigen Grenzen hält. Es lohnt sich also auch für Atari-ST-Besitzer. Schade nur, daß diese nicht den tollen Sound zu hören bekommen.
Trotzdem kann das Adventure richtig begeistern. Der Preis ist dafür auch nicht zu hoch gegriffen (man müßte eben nur noch „gescheit" speichern können). Die Grafik ist gut, und der Titelsound „Tass" haut einen förmlich um. Alles in allem: really tass! *Martina Strack*

Atari ST

Atari ST

Commodore 64

Top Hit

Grafik	9
Story	11
Vokabular	9
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	8

● „Von Bowies, Muppets und Sprechblasen!"

Programm: Labyrinth, **System:** C-64, Apple II, **Preis:** (Kass) 39 Mark; (Disc) 59 Mark, **Hersteller:** Activision/Lucasfilm Games, **Bezugsquelle:** u.a. Joysoft, Köln.

Gerade recht zur Winterzeit erschien ein Action-Adventure, welches neue Maßstäbe bei der Umsetzung von Filminhalt auf ein Computerspiel setzt! Die Rede ist von **LABYRINTH,** dem neuen Produkt von **ACTIVISION/LUCASFILM GAMES.** (Ich testete die C-64-Diskettenversion!). Schon die Vorgänger *Koronis Rift* und *The Eidolon* aus gleichem Hause konnten in vielerlei Hinsicht überzeugen – jedoch das neue Werk LABYRINTH ist meiner Meinung nach noch komplexer, noch besser!

Die Handlung des Spiels ist gegenüber der Kino-Version nur leicht abgeändert worden, was sich eher noch positiver auswirkt. Zum Spiel selbst:

Zu Beginn fragt der Computer (oder ist es „Jareth"?) nach Ihrem Namen, Geschlecht und Ihrer Lieblingsfarbe. Der Name wird später im Gedächtnis des Rechners beim erneuten Laden des Adventures benötigt. Vom Geschlecht hängt es ab, ob man auf dem Bildschirm als männliche oder weibliche Spielfigur erscheint (die weibliche hat tatsächlich einen „erkennbaren" Busen!), und die Kleidung, die man während des Spiels trägt, hat die Farbe, welche man zuvor eingegeben hat. Es beginnt alles wie bei einem Textadventure – man befindet sich auf einer Straße in einer fiktiven Stadt und sieht in der Ferne ein Kino. Bevor man jedoch hineingeht, sollte man sich draußen erst einmal genau umsehen. Bereits hier gibt es wichtige Dinge zu entdecken (Tip: Der Bettler könnte u.U. von Bedeutung sein!). Wenn man im Kino ist, benötigt man dringend eine Packung Pop Corn (wozu ist die wieder bloß nötig?). Findet man dann auch noch den richtigen Vorführraum – wo der Film LABYRINTH läuft -, kann es endlich losgehen!

Plötzlich erscheint Jareth (David Bowie), der König der Kobolde und Herrscher des Labyrinthes auf der Leinwand und spricht Sie, den Spieler/die Spielerin, an! Er gibt vor, Ihre Ängste und Schwächen zu kennen und fordert Sie heraus, ihn in seinem Labyrinth zu finden und im verborgenen Schloß zu besiegen.

Dreizehn Stunden reale Spielzeit stehen zur Verfügung, um die scheinbar endlosen und kniffligen Rätsel und Gefahren zu meistern. Jareth gibt Ihnen nicht den Hauch einer Chance (so sagt er), die Aufgabe zu lösen; er verspottet Sie. Für jeden Spieler/jede Spielerin ist spätestens hier der Moment gekommen, wo man meint, es dem Fiesling zeigen zu müssen. Da es ohnehin kein Zurück gibt, beginnt man unsicheren Schrittes das Abenteuer.

Im Labyrinth begegnen Ihnen die seltsamsten Kreaturen („Muppets"), welche einst – ebenso wie Sie jetzt – versucht haben, Jareth in die Knie zu zwingen. Alle jene scheiterten jedoch und wurden in Kobolde verwandelt. Damit einem nicht das gleiche Schicksal widerfährt, sollte man nicht in der geforderten Zeit Jareth's Schloß im Zentrum des Labyrinthes aufsuchen; man muß schon etwas klüger vorgehen! Gewalt ist im Spiel zweitrangig; Grips und Taktik entscheidend!

Nicht alle Wesen sind bösartiger Natur – einige haben wertvolle Tips auf Lager und können einem bei der Suche helfen. Wenn man der richtigen Person auch mal ein kleines Geschenk macht, werden die Auskünfte u.U. detaillierter, und einiges Licht wird in das Dunkel gebracht. Man kann auch "echte" Freunde im Spiel finden: Hoggle ist ein Kobold, der nicht mehr unbedingt auf Jareth's Seite steht. Ludo, ein großes behaartes Wesen, welches gefährlicher aussieht als es eigentlich ist, kann mit Felsen reden und diese kontrollieren. Sir Didymus, eine Art Hund, bewacht die Brücke über den „Sumpf des ewigen Gestanks". Letztlich liegt es an einem selbst, wie man sich die Dienste dieser Drei zu Nutze macht.

Das Spiel ist eine einzigartige Mischung aus Adventure und Action. Die Spielfigur, mit der man sich schnell identifizieren kann, ist, wie auch die meisten anderen Wesen, hervorragend animiert, und es macht Spaß, sie per Joystick zu steuern! Alle Räume und Gänge sind sehr detailliert gezeichnet – eine wahre Augenweide! Die Perspektive ändert sich je nach der Größe des Flurs oder Zimmers, in oder worin man sich befindet. Mal wird eine Seitenansicht, mal die Vogelperspektive in 3D-Grafik geboten. Das Scrolling ist phantastisch; und: Personen oder Gegenstände „wachsen" regelrecht, wenn man sich ihnen nähert oder „schrumpfen", wenn man sich von ihnen entfernt.

Handlungen im Abenteuer werden durch das Anklicken bestimmter vorgegebener Befehle und Worte durchgeführt. Diese Befehle ändern sich ständig und passen sich der entsprechenden Situation an. Dennoch muß man immer aus einer Vielzahl von Möglichkeiten die jeweils angemessene auswählen.

Das Labyrinth selbst ist während des Spiels in ständigem Wandel begriffen, so daß es oft unmöglich ist, Orte, die man noch einmal dringend aufsuchen möchte, wiederzufinden. Ebenso ist es unmöglich, nach Lösung der Aufgabe (wer wird das je schaffen?) das Spiel neu zu beginnen. Alle Orte und Gänge werden wieder neu „gemischt" und entsprechend völlig verändert aufgebaut! Man hat so immer wieder einen neuen Anreiz, das Adventure noch einmal zu versuchen.

Wer jedoch meint, LABYRINTH nur durch kluges Kombinieren zu lösen, ist auf dem Holzweg! In einigen Räumen oder Landschaften muß man zusätzlich noch äußerst geschickt mit dem Joystick umgehen, um zu überleben. Anstürmende Kobolde müssen taktisch ausgeschaltet oder Sümpfe trockenen Fußes überquert werden. Vor allem sollte man in der Lage sein, den „Sumpf des ewigen Gestanks" so zu umgehen, daß man von keinem Tropfen der übelriechenden Flüssigkeit „benetzt" wird. Ist das nämlich der Fall, so kann Jareth Sie durch den Geruch, den man fortan „bei sich trägt", überall im Labyrinth ausfindig machen.

Möchte man während des Adventures den Spielstand abspeichern, so ist das kein Problem: Das Spiel ist mit einer automatischen und einer manuellen Speicherfunktion ausgestattet. Bei der Anzeige des Lademenüs läuft die Uhr nicht weiter, so daß hierbei auch kleine Pausen möglich sind. Bei jedem Übergang in eine neue Spielszene speichert das Programm den aktuellen Spielstand automatisch ab. Dies stellt sicher, daß ein Spiel selbst bei einem „Wackelkontakt" eines Steckers oder Stromausfall (ärgerliche Familienmitglieder schrauben bisweilen die Sicherungen raus...) jederzeit wieder an der zuletzt betretenen Szene aufgenommen werden kann, indem es einfach wieder neu geladen wird. Diese und noch andere nützliche Funktionen des Speicherns bieten einen fast perfekten Komfort!

Fazit: LABYRINTH ist eine hervorragende Umsetzung des gleichnamigen Films und steht in der Liste der besten vergleichbaren Spiele m.M. nach mit Abstand an der Spitze! Schwachpunkte zu finden, ist mir schwergefallen; lediglich die Tatsache, daß auch in der deutschen Version bei Gesprächen mit den Wesen in den entsprechenden Sprechblasen nur englische Texte erscheinen, könnte man als Minuspunkt werten. Beim Sound muß man sich allerdings mit der guten Titelmelodie von David Bowie zufriedengeben; eine musikalische Untermalung während des Spiels ist nicht vorhanden. Die Sound-Effekte (Schrittgeräusche, Türenknarren u.ä.) sind allerdings sehr treffend eingesetzt.

Also, nichts wie rein ins LABYRINTH! Viel Spaß bei einem ausgezeichneten Action-Adventure! *Uwe Winkelkötter*

Top Hit

Grafik	**10**
Story	**11**
Vokabular	**(Joystick)**
Atmosphäre	**11**
Preis/Leistung	**10**

Hardware — Michael Naujoks — Software

SINCLAIR SPECTRUM

Titel	Preis
1942	25,90
Aftershock	34,90
Bobby Bearing	29,00
Breakthru	28,90
Dragon's Lair	32,90
Gulvan	25,90
Ghosts'n Goblins	29,00
Heartland	34,90
Infiltrator	33,90
Jack the Nipper	29,00
Lightforce	25,90
Moonlight Madness	30,90
Now Games 3	32,90
Paperboy	29,00
Sai Combat	26,00
Thanatos	32,90
Tomahawk	39,00
Uridium	28,90
Zythum	25,90
und 300 weitere Programme	

SPECTRUM 128K

Titel	Preis
Austerlitz	34,90
Fairlight	34,90
Hacker	34,90
Tasword 128	69,90
und 14 weitere Programme	

QL

Titel	Preis
Cartridge Doctor	59,90
QL-Art	98,00
Quick-Layout	99,90
und 40 weitere Programme	

SINCLAIR SPECTRUM

Titel	Preis
3 Kanal Sound Synthesizer (dt. Hdb.)	98,00
Aufrüstsatz 16K RAM auf 48K RAM	55,00
Discovery (1 Laufwerk 180K)	448,00
Discovery (1 Laufwerk 720K)	848,00
Discovery + (2. Laufwerk 180K)	248,00
Discovery + (2. Laufwerk 720K)	448,00
Joystick Speedking	39,90
Joystick TURBO I	17,95
Joystick TURBO Pro (alles Microsch.)	39,95
Joystick-Interface	29,00
Joystick-Interface (2 Ports)	39,00
Light Pen (deutsches Handbuch)	68,00
Multiface One	169,00
SpecDrum (Digital Drum System)	149,00
Spectrum 128K	429,00
Sprach Synthesizer	89,00
Tastatur (dk'tronics)	129,00
LOAD ZX81 into Spectrum	39,00
Beta Basic 3.0 (dt.Handb.)	59,00
CAD (dt. Handbuch)	45,00
Devpac	56,00
Laser Basic	49,00
Laser Compiler	36,00
Laser Genius	49,00
Masterfile V.9 dt. Handbuch	39,00
Schachbuch	49,00
Schaltbild-CAD	39,00
Tasword Three (Microdrive)	59,00
Tasword Two	29,00
The Art Studio	49,00
The Colt (Basic-Compiler)	56,00
Vokabeltrainer	39,00
Z80 Analyst	25,00
QL-deutsche Version	449,00
512K-Speichererweiterung	439,00

SCHNEIDER CPC

Titel	Cass/	Disc
Activator	31,00	47,90
Aftershock	34,90	49,90
Dan Dare	34,90	49,90
Jack The Nipper	33,00	49,90
Johnny Reb II	33,90	44,90
Mission Omega	33,90	49,90
Prodigy	32,90	47,90
Revolution		49,90
Room Ten	29,00	49,90
S. Fox Strip Poker	33,00	49,00
Tomahawk	39,00	49,00
und 200 weitere Programme		

Joyce

Titel	Preis
3 D Clock Chess	49,00
Aftershock	59,00
Bat Man	49,00
Fairlight	49,00
Lord of the Rings	89,00
Tomahawk	69,00
Verbentrainer	49,00
Vokabeltrainer	59,00

In Kürze lieferbar für Joyce

- Programmierbares Joystick-Interface
- 3-Kanal-Soundsynthesizer
- Real Time Clock Modul

SCHNEIDER CPC

Titel	Cass/	Disc
3D-Plot 4 (deutsches Handbuch)	29,00	38,00
Backup 3 (deutsches Handbuch)	29,00	38,00
Laser Basic	49,00	69,00
Laser Compiler	69,00	89,00
Minicad (deutsches Handbuch)	59,00	69,00
Minidat/Miniplot (dt. Hdb.)	69,00	79,00
Schaltbild-CAD	39,00	49,00
Streamer	49,00	
Superpack 80 (dt. Hdb.)	119,00	129,00
Taifun (Basic-Compiler)	89,00	119,00
Tasword 464 (dt. Handb.)	69,00	99,00
Tasword 6128		99,00
The Graphic Adventure Creator	89,00	99,00
Verbentrainer (English I)	39,00	49,00
Vokabeltrainer	49,00	59,00
256K Silicon Disc (464/664)	298,00	
256K Silicon disc (6128)	298,00	
256K Speichererw. (464/664)	298,00	
256K Speichererweiterung (6128)	298,00	
64K Silicon Disc (6128)	98,00	
64K Speichererw. (464/664)	129,00	
Adapter dt. 6128 auf engl. 6128	29,00	
AmDrum	149,00	
JoystickSpeedking	39,90	
Joystick TURBO 1	17,95	
Joystick TURBO Pro	39,95	
Joystick-Verlängerungskabel 3m	9,95	
Light Pen (Cassette 464/664)	59,00	
Light Pen (ROM 464/664)	89,00	
Light Pen (ROM 6128)	89,00	
Speech Synthes. (Cass.464/664)	109,00	
Speech Synthes. (ROM 464/664)	149,00	
Speech Synthesizer (ROM 6128)	149,00	
Mirage Imager	198,00	

Alle Preise zuzüglich Portopauschale:
DM 3,– bei Vorauskasse, DM 6,– bei Nachnahme
Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an!
Unbedingt Computer-Typ angeben!

Entwicklung & Vertrieb von
Computer Soft- und Hardware
Rottmannstr. 40, 6900 Heidelberg

Hotline:
(0 62 21) 4 68 85

Hardware — Axel Fuchs — Software

COMMODORE 64

Titel	Cass/	Disc
Action Pack	16,90	
Alleykat	28,90	39,90
Confused	28,90	35,90
Crusade in Europe		78,90
Dan Dare	30,90	47,90
Dante's Inferno	32,90	
Deadivator	34,90	54,90
Hacker II	32,90	49,90
Iridis Alpha	30,90	44,90
Jack The Nipper	34,90	47,90
Leader Board	39,90	54,90
Now Games 3	32,90	
Supercycle	32,90	49,90
Thai Boxing	25,90	34,90
W. A. R.	27,90	
Flight Simulation II		126,90
The Pawn		64,90
Nexus		44,90
Mercenary Compendium	42,90	51,90
Montezumas Revenge	28,90	42,90
1942	28,90	44,90
Prodigy	30,90	47,90
Marble Madness		49,90
Trailblazer	28,90	42,90
World Games	34,90	49,90
Utchimata	30,90	40,90
Ace of Aces	32,90	47,90

COMMODORE 128

Titel	Disc
Kikstart	29,90
Thai Boxing	37,90
The last V8	29,90
Petspeed 128	169,90

COMMODORE 16

Titel	Cass
Dirty Den	23,90
European Games	23,90
Finders Keepers	9,90
Ghosts'n Goblins	27,90
Guzzler	9,90
International Karate	22,90
Lazerzone/Matrix	23,90
Monty on the Run	23,90
One Man and his Droid	9,90
Speed King	9,90
Varmint	9,90
Turbo Base	20,90
Turbo Tape	20,90
Turbo Text	20,90
Video Poker	9,90
Trailblazer	22,90
Kane	9,90
Netrun 2000	9,90

COMMODORE AMIGA

Titel	Disc
Arcon II	95,90
Arctic Fox	95,90
Hacker II	78,90
Skyfox	95,90
Adventure Constr. Set	95,90
Instant Music	95,90
Mother Goodless of Phobos	90,90
Jewels of Darkness	63,90
Superbase	459,90
Deep Space	115,90
Arena	97,90
Marble Madness	97,90
The Pawn	85,90

ATARI ST

Titel	Disc
Electronic Pool	63,90
Hacker II	78,90
Leader Board	78,90
Leader Board Tournament	37,90
Mercenary	73,90
ST Protector	61,90
Psion Chess	78,90
Starglider	78,90
Strip Poker	63,90
Winter Games	99,90
Arena	97,90
Deep Space	114,90
ST Karate	73,90
Space Station	73,90
Fire Blaster	61,90
Warzone	61,90
Pinball Factory	73,90
DB-Calc	153,90
Back UP	71,90

ATARI 800 XL/130 XE

Titel	Cass/	Disc
Touchdown Football		51,90
Flight Simulation II		153,90
Comet Game	25,90	
Montezumas Revenge	28,90	42,90
Mercenary Compendion	42,90	51,90
Leader Board		51,90
Trailblazer	28,90	42,90
International Karate	20,90	42,90
Hardball	35,90	57,90
Silent Service		51,90
Kikstart	9,90	
The Last V8	14,95	

ZX SPECTRUM

Titel	Cass
Dan Dare	32,90
Dragon's Lair	32,90
1942	25,90
Glider Rider	30,90
Great Escape	25,90
Lightforce	25,90
Nightmare Rallye	27,90
Paperboy	28,90
Prodigy	25,90
Revolution	28,90
Room Ten	27,90
Street Hawk	25,90
Strike Force Cobra	25,90
Strike Force Harrier	34,90
T.T. Racer	32,90
Trapdoor	25,90
Tujad	34,90
Zythum	25,90
Galivan	25,90
Infiltrator	34,90
Trailblazer	23,90
Highlander	25,90
It's a Knock Out	25,90
Uridium	28,90
Fat Worm	30,90
Thanatos	32,90
Antiriad	28,90
Breakthru	28,90
Hardball	28,90

SCHNEIDER CPC HARDWARE

Titel	Preis
64 k-RAM Erweiterung	129,00
256 k-RAM Erweiterung	298,00
256 k Silikon Disc	298,00

Dies ist nur ein Auszug aus unseren Programmangeboten! Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an!

Alle Preise zuzüglich Portopauschale:
DM 3,– bei Vorauskasse, DM 6,– bei Nachnahme
Ausland: DM 6,– bei Vorauskasse, DM 12,– bei Nachnahme
Unbedingt Computer-Typ angeben!

Axel Fuchs Softwareversand
Postfach 102205 · 6900 Heidelberg
Postgiroamt Karlsruhe/Kto. 77656-750

☎ **(0 62 21) 41 00 97**

c16chris

I'm confused

Programm: Kwah, **System:** Spectrum 48/128/+2, C-64, Schneider, **Preis:** Spectrum ca. 25 Mark, Commodore und Schneider ca. 30 Mark, **Hersteller:** Melbourne House, England, **Bezugsquelle:** u. a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Kevin Oliver ist wieder „auf Achse". Im Nachfolger des Programms *Redhawk* (von der ASM-Redaktion zum „Flop des Monats September" gewählt) sorgt der inzwischen vom Pressefotografen zum „rasenden Reporter" aufgestiegene Kevin wieder für Recht und Ordnung. **KWAH** ist der Titel des neuen Werkes von **MELBOURNE HOUSE**, und ich habe mich beim Anschauen der Spectrum-Version bemüht, unvorbelastet durch das schlechte Abschneiden des Vorgängers an den Test heranzugehen.

Kurz zum Hintergrund der Handlung: Kevin, der Reporter (dessen großer Vorteil gegenüber Normalsterblichen es ist, daß er sich durch das Zauberwort „KWAH" in den Supermann REDHAWK verwandeln kann), steht vor den Toren von Dr. Lee's Domizil. Dr. Lee ist ein dubioser Wissenschaftler, über den man nicht viel weiß, außer, daß er sich mit merkwürdigen Experimenten beschäftigt. Aus seinem Haus dringt ein seltsames Licht, und eigenartige Erscheinungen will man in der Umgebung seines Anwesens beobachtet haben. Grund genug für Kevin/Redhawk, mal nach dem Rechten zu sehen und womöglich eine heiße Story für die Daily Trumpet „aufzureißen".

So weit so gut - ich versuche also, in das Gebäude einzudringen. Ich befinde mich auf einer Zufahrt zum Grundstück und sehe das Haus vor mir. Meine Kommandos „Down", „Up", „West", „East", „South" bringen mich keinen Schritt weiter - in diese Richtungen kann ich mich also nicht bewegen. Was soll's, es bleibt ja immer noch „North"; also schleunigst eingegeben ... und richtig: Es erfolgt immerhin eine Reaktion. Im Norden nämlich (läßt mich der Computer wissen) befinden sich die Tore zum Anwesen des Dr. Lee. Bedauerlicherweise bleibt mein Versuch, sie zu öffnen, erfolglos. Alle üblichen Kommandos („open", „break", „find key", „damage", „destroy", „climb" etc. etc.) werden entweder nicht akzeptiert oder „verwirren" (confuse) den armen Kevin (was sich auf mich nach einiger Spieldauer ansteckend auswirkt). Beispiel: Auf die Feststellung des Computers, daß die Tore (Gates) verschlossen seien, antworte ich mit dem Kommando „open gates", was leider nicht funktioniert; dann gebe ich ein: „climb gates", worauf der Computer mit „climb confuses Kevin" reagiert. „climb" kennt er also nicht; na gut, machen wir's ganz einfach - mit „go gates" geht's weiter. Mehrere Versuche brachten mir jedoch auch mehrere Antworten: „go what?", „go what gates?" und „go gates confuses Kevin" werde ich ratlos gefragt. Mehr und mehr nimmt auch bei mir die Verwirrung zu! Dann der Gedankenblitz! „Inventory" - warum auch nicht gleich so? Aha, ich trage bei mir einen Presseausweis und einen Kassettenrekorder. Zunächst schaue ich mir den Presseausweis etwas eingehender an. Es ist eine „photo card", erfahre ich vom Computer. Das reicht mir nicht, also „look at photo" eingetippt, aber das „confuses Kevin" (armer Kerl); „look at card" bringt auch nicht mehr, deshalb nehme ich mir mal den Rekorder vor. „Press play" und, hoppla ... es ertönt ein Wort: „Hiss..." - vielleicht ein Codewort zum Öffnen der Tore? Wird natürlich sofort ausprobiert, doch - wen wundert's - „Hiss... confuses Kevin". Noch gebe ich nicht auf, und ich versuche es mit dem Zauberwort „Kwah". Plopp, Kevin entschwindet meinen Augen, und Redhawk, der Übermensch, steht vor mir. Also. das Ganze noch mal von vorn: „open", „break" und so weiter und so fort, doch es ändert sich nichts, außer, daß jetzt Redhawk anstelle von Kevin „confused" ist.

Ich breche schließlich das Spiel ab - ich bin mit meinem Latein am Ende! Entnervt entnehme ich die Kassette dem Rekorder, verstaue sie in der Verpackung und verstecke das Ganze in meinem Schreibtisch irgendwo unter Lineal, Kugelkissen und Stempelschreibern (Oh God, I'm confused, too!). Bleibt zu hoffen, daß sich MELBOURNE HOUSE zukünftig etwas mehr Zeit für seine Programme nimmt und bei der Produktion neuer Adventures auch ein ganz klein wenig an die gestressten Spieler denkt. Fazit: Zu wenig Spiel fürs Geld!

Bernd Zimmermann

Grafik	6
Story	5
Vokabular	2
Atmosphäre	0

Was für eine seltsame Welt

Programm: The Colour of Magic, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 35 DM, **Hersteller:** Piranha, **Bezugsquelle:** u.a. Joysoft, Köln.

Vor den Augen des Betrachter wird sich eine wunderbare Welt auftun, wenn er das Wagnis eingeht, **The Colour of Magic** in seinen Spectrum zu laden. **PIRANHA** liegt auch mit diesem Adventure wieder auf der „gewohnten" Linie. Die Texte sind sehr umfangreich, die Grafik ist anständig, und das Vokabular kann sich sehen lassen. Allerdings wird der Adventure-Freak mit diesem Game auch sehr gefordert. Das Englisch, das sich dem Leser hier darbietet, muß man schon als „schwierig" bezeichnen. Entsprechende Kenntnisse müssen also vorausgesetzt werden, es sei denn, man steht auf stundenlanges Nachblättern im „dictionary".

Sie spielen in dem Abenteuer die Rolle eines etwas glücklosen Zauberers, der zwar hervorragende Übersetzer-Kenntnisse besitzt, dafür aber bei seiner „Konditionierung" einen „Unfall" hatte, der es ihm unmöglich machte, weitere Zaubersprüche zu lernen.

Zu Beginn des Spiels sitzt Rincewind (das ist besagter Zauberer) in einer Kneipe vor einem letzten Rest Bier. Geld für ein neues hat er natürlich auch nicht. Die ganze Umgebung mutet etwas seltsam an, auch die Leute, die sich in dieser Kneipe befinden, sehen nicht gerade vertrauenserweckend aus. Dann wird sich Rincewind also erheben müssen, nachdem er vorher vielleicht noch sein Bier zu Ende getrunken hat, und den Keller in näheren Augenschein nehmen, auf der Suche nach dem Geheimnis.....

Zu dem Adventure ist noch zu sagen, daß es sich nicht nur in einer etwas merkwürdigen Welt abspielt, man kann dort auch nicht mit den gewohnten Richtungen, Süden, Osten, Westen, Norden operieren. Stattdessen gibt es T, R, U, und W, die als Abkürzung für seltsam anmutenden Namen stehen, die hier die Richtung angeben. Das ganze Adventure findet außerdem in der Vergangenheit statt. So gibt der Parser aus: „This was not possible", wie auch alles, was Rincewind tut in der Vergangenheit steht. Man kreiert sich praktisch seine eigene „Geschichte" und beeinflußt „längst Vergangenes" durch sein Handeln. Das hat sicherlich seinen Reiz.

Bestimmte Buchstaben der Tastatur erleichtern dem Nutzer die „Tipp-Arbeit". So steht „X" für examine, „Y" für yes, „N" für no, „Z" für wait und natürlich „Q" für quit und „L" für look.

Mein Urteil: Wer wirklich einen „dicken Brocken" sucht, an dem man sich die Zähne ausbeißen kann (und das nicht nur der „fremden Sprache" wegen), dem sei THE COLOUR OF MAGIC wärmstens empfohlen.

Martina Strack

Grafik	7
Story	8
Vokabular	8
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	9

„Dragon-Data"-Adventures

Programme: Seaquest, Calixto Island, The Black Sanctum, Trekboer, The Vortex Factor, **System:** Dragon 32/64/200, Tandy Colour, **Hersteller:** MarkData Products, USA, **Vertrieb in England:** Microdeal, **Vertrieb in Deutschland:** Karsten G. Ludwig (siehe GAME OVER!), **Preise:** ca. 30 Mark, werden ständig billiger.

Nachdem ich im letzten ASM (9/86) den Testbericht von **THE VORTEX FACTOR** für IBM las, war ich doch verblüfft, daß es endlich einmal auch ein Adventure des DRAGON für einen anderen Rechner gibt. Eigentlich wollte ich THE VORTEX FACTOR als das neueste **MARK DATA**-Adventure testen; nun ist mir aber Manfred Kleimann zuvorgekommen (...). Da leider aber nicht genannt wurde, daß es das Adventure und vier andere gleicher Qualität auch für den DRAGON (Still alive !!) gibt, habe ich beschlossen, diese Adventures alle auf einmal zu testen. Da der Parser und das Textverständnis bei allen fünf Spielen gleich gut sind und bei dem IBM-Test bereits behandelt wurden, kann man sie an dieser Stelle weglassen. Die Grafik ist ebenfalls super (siehe Fotos!), und man kann sagen, die Adventures sind damit das, was man „perfekt" nennt. In puncto Grafik läßt sich noch ergänzend sagen: die Grafik innerhalb des Adventures bewegt sich. So ziehen z.B. bei **THE BLACK SANCTUM** Wolken am Himmel vorbei, oder ein Feuer lodert im Kamin, bei **SEAQUEST** schlagen die Wellen auf dem Meer, etc. Die jeweilige Story kann sich ebenfalls sehen lassen. Im folgenden nun eine Kurzfassung der Inhalte der fünf Adventures:

SEAQUEST: Schatzsuche auf einer Palmeninsel. Man muß 100 Punkte durch Herbeischaffen und Suchen von Schätzen machen, dann ist das Adventure gelöst. Meiner Meinung nach das langweiligste der MARK DATA-Adventures.

Hierzu:

Grafik	9
Story	4
Vokabular	9
Atmosphäre	5

CALIXTO ISLAND: Ein Professor ist verschwunden. Es gilt, die Umstände seines Verschwindens aufzuklären. Wozu hat der Professor einen Teleporter im Keller stehen?

Dazu:

Grafik	9
Story	7
Vokabular	9
Atmosphäre	10

THE BLACK SANCTUM: Man findet eine junge Frau in einer Waldhütte, die sich in Trance befindet. Sie hat einen Zettel in der Hand, auf dem „They're after me. Remember INVOCARE EPISCOPUS!" steht. Hat das etwas mit dem verlassenen Kloster zu tun, in das man kommt, wenn man durch den Wandspiegel steigt? Wer sind die schwarzen Mönche?

Hier meine ich:

Grafik	10
Story	10
Vokabular	9
Atmosphäre	10

TREKBOER: (bereits in ASM-4/86 vorgestellt!) Man bekommt von der BOER CONTROL den Auftrag, mit seinem Raumschiff (der TREKBOER) nach dem verschollenen Schiff VELDBOER zu suchen. Alles was bekannt ist, ist die Raumkoordinate 8350, bei der das verschwundene Schiff sich zuletzt gemeldet hat. Man findet nur noch ein Wrack und einen Zettel mit weiteren Raumkoordinaten. Nun heißt es, Planeten abzusuchen und herauszufinden, warum die VELDBOER zerstört wurde. Bei diesem Adventure wurden viele reizvolle Effekte hinzugefügt, so daß die Grafik noch besser wirkt als sonst.

Meine Bewertung:

Grafik	10
Story	9
Vokabular	9
Atmosphäre	10

THE VORTEX FACTOR: (Wurde in ASM 9/86 schon für den IBM beschrieben!) Man beginnt in einem Museum mit einer defekten Zeitmaschine. Wenn man diese in Gang gebracht hat, beginnt eine wilde Reise durch die Zeit...! Hier wurden ebenfalls tolle Effekte zur Verschönerung der Grafiken eingesetzt.

Hierzu:

Grafik	10
Story	9
Vokabular	9
Atmosphäre	10

Diese fünf Adventures gehören zu den besten Spielen, die es für den DRAGON gibt (wer behauptet da gerade, es seien die einzigsten ...?). Wer gerne einige Stunden vor seinem Rechner sitzt und ein paar ordentliche Rätsel mit allem Komfort lösen will, der sollte sich das eine oder andere dieser Adventures sofort besorgen! *Lothar Fritsch*

Etwas für die Kleinen

Programm: Return to Oz, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 32 Mark, **Hersteller:** US Gold, **Bezugsquelle:** u.a. Computer Shop, München.

Mit **RETURN TO OZ** stellt **US GOLD** ein Grafik-Adventure vor, das sich vor allem an Kinder und Jugendliche wendet. Im deutschsprachigen Raum könnte dieses Programm aber einen ganz anderen Stellenwert bekommen, wenn nämlich Englisch-Lernende in den ersten Jahren sich damit beschäftigen würden! Das Abenteuer basiert auf dem Märchen „Der Zauberer von Oz", das hierzulande wohl nicht gerade einen hohen Bekanntheitsgrad besitzt. Die Figuren, die im Adventure vorkommen, sind recht groß dargestellt; die textliche Information ist in relativ einfachem Englisch gehalten. „Vokabular-mäßig" hat es nicht so viel zu bieten: Die Eingabe erfolgt in toto über die sogenannten „Icons". Man „fährt" also auf die „Menü-Leiste", die unter der Graphik dargestellt ist und wählt den entsprechenden Befehl aus. Zur Verfügung stehen: LOOK, TALK, SEARCH, GET, LIST und LEAVE. Dadurch, daß **keine Texteingabe möglich** ist, wird das Spiel schnell zum Spielchen, bevor man gelangweilt dem Computer (in meinem Fall den Spectrum) eine „Ruhepause" gönnt. Vielleicht irre ich mich, aber ich glaube fest daran, daß RETURN TO OZ im angelsächsischen Raum kaum Chancen hat, sich durchzusetzen. Bei uns könnte das Adventure etwas besser ankommen, wenn sich entweder Adventure- oder Englisch-Anfänger dafür entscheiden würden. Doch: das ist zumindest mehr als fraglich! *fripp*

Grafik	6
Story	5
Vokabular	(Icons)
Atmosphäre	2
Preis/Leistung	3

Geheimagent auf heißer Spur

Programm: Mission X-14, **System:** C-64, **Preis:** ca. 25 DM (Disk.), **Hersteller:** Euro Gold, **Bezugsquelle:** Fachhandel.

Wenn Sie schon immer mal gerne James Bond sein wollten, bietet sich in **MISSION X-14** von **EURO GOLD** jetzt die Gelegenheit dazu. In diesem Adventure schlüpfen Sie nämlich in die Rolle eines Geheimagenten, der aus heiterem Himmel in einen ganz schön brenzligen Fall hineingezogen wird.
Zunächst ist vielleicht zu erwähnen, daß die in dem deutschen (!) Begleitblatt genannten Speichermöglichkeiten tatsächlich nutzbar sind. Oft gibt es hier ja Schwierigkeiten. Dazu benötigt man lediglich eine leere formatierte Diskette. Der Rest ist „narrensicher“.
Doch nun zum Adventure selbst. Die Grafik ist nicht gerade überwältigend. Dafür befindet sich das gesamte Adventure auf einer Diskette. Sie befinden sich zunächst zuhause. In Ihrem Wohnzimmer befinden sich Geld und Pflaster. Beides können Sie mit „nimm alles“ an sich nehmen. Um den Autoschlüssel vom Schlüsselbrett zu bekommen, müssen Sie Letzteres zunächst untersuchen. Dann können Sie den Schlüssel nehmen, um nach Osten zu Ihrem Wagen zu gehen. Hier müssen Sie einsteigen (steige in das Auto ein) und losfahren. Lassen Sie sich nicht von der Bildschirmausgabe irritieren, die Ihnen angibt, es gäbe keine Ausgänge. Fahren Sie also zunächst nach Süden. Falls Sie in Ihrem Wohnzimmer das Funkgerät angeschaltet haben, wissen Sie schon, daß Ihr Chef eine dringende Geheimsache für Sie in petto hat.
Hüten Sie sich jedoch davor, gleich zu Ihrem Chef zu stürmen. Nachdem Sie das Gebäude betreten haben, schließt jemand hinter Ihnen die Tür ab, und Sie sehen einen Koffer dort stehen. Jetzt ist höchste Eile geboten! Wie Sie sich vielleicht schon denken können, befindet sich in dem Koffer eine Bombe!
Jetzt gehen Sie schnell nach Süden am Verletzten vorbei und dann nach Westen und geben den Koffer dem Laborant. Dieser wird die Bombe dann entschärfen. Ein „falsches Wort“ Ihrerseits, und die Bombe explodiert, noch bevor Sie erfahren haben, worin Ihr Auftrag überhaupt besteht.
Gehen Sie anschließend zu dem Verletzten, und sprechen Sie mit ihm. Wenn Sie ihm das Pflaster geben, wird er Ihnen einen Zettel reichen, auf dem der Name Jack Gordon steht. Bei näherer Untersuchung des Archivs fällt Ihnen eine Flugkarte in die Hände, auf der steht: „Zur Insel des Professors immer nach Norden“.
Dann geht das Abenteuer erst richtig los. Die Schwierigkeiten, die Sie mit dem Parser bekommen können, bemerken Sie spätestens, wenn Sie der Wachmann nach der Losung fragt. Versuchen Sie dem mal etwas zu sagen, ohne daß Ihnen der Computer antwortet, er verstünde Sie nicht bzw. Sie fragt, seit wann Sie Selbstgespräche führen. Hier machte sich Unmut bei den Testern in der Redaktion breit. Warum versteht der bloß so wenig?
Schon in der Anleitung stand, daß man sich gefälligst wie ein „Gentleman“ zu benehmen hat. Das schließt auch mit ein, daß man niemanden töten kann, da der Computer bei einem solchen Vorschlag mit einem vorwurfsvollen „Das wäre Mord!“ reagiert. Insgesamt kann man von dem Parser ein wenig enttäuscht sein. Nach dem vielversprechenden Anfang kommt man dann schnell ins Stocken. Wer jedoch solche Kopfnüsse liebt, wird sich hieran die Zähne ausbeißen können. Nur zu!
Martina Strack

Grafik	5
Story	8
Vokabular	5
Atmosphäre	6
Preis/Leistung	8

Royal Rush

Programm: H.R.H., **System:** Spectrum: **Preis:** ca. 25 DM, **Hersteller:** 8th Day, 18 Flaxhill, Moreton, Wirral, Merseyside L46 7 UH.
Einen für Engländer sicherlich „rüden“ Humor legt **8TH DAY** in seinem Adventure **H.R.H.** an den Tag. Dieses Spiel wird auf „der Insel“ sicherlich mit gemischten Gefühlen aufgenommen, wird hier doch die königliche Familie auf gut Deutsch „verscheißert“.
Sie befinden sich gerade auf dem Postamt, um Ihre Arbeitslosenunterstützung abzuholen, als hinter Ihnen niemand anderes auftaucht, als Prinzessin Diana höchstpersönlich (die Royalties brauchen eben auch Geld), natürlich in Begleitung von Söhnchen William, der nicht gerade so aussieht, als wolle er heute brav sein. Und dann geschieht das Unfaßbare!
Sie nehmen den Scheck in Empfang und stellen fest, daß dieser auf die Queen ausgestellt ist und zwar über eine Summe von 250 000 Pfund. Im Geiste sehen Sie sich schon vor sich, wie Sie von der Queen geadelt werden, weil Sie den „verlorenen Scheck“ den rechtmäßigen Besitzern wiedergebracht haben. Just in diesem Augenblick hat sich William entschlossen, Ihr Schienbein als Ziel für seine Tritte zu nutzen. Im Augenblick des Schmerzes entreißt Ihnen der Bengel den Scheck, und nun können Sie zusehen, wie Sie ihn wiederbekommen.
Das Vokabular des Adventures ist eher als mäßig einzustufen. Es werden nur die genauen Formulierungen anerkannt, bei allem anderen bekommt man zu lesen: „Ich habe fast verstanden“. Unter anderem ist es Ihre Aufgabe, Prinz Andrew von diversen Freundinnen „gute Nachrichten“ zu überbringen, nämlich, daß diese nicht schwanger sind. Jedesmal, wenn Sie Andrew mit einer derartigen Nachricht die gute Laune wiederbringen, gibt der einen aus. Mit der Zeit werden Sie etwas...hmm....„angeheitert“. Da das Adventure mit entsprechenden Ausdrücken nicht sparsam umgeht, sollten sich Kinder hieran nicht vergreifen. Übrigens...Wenn man dann betrunken ist, kann man den berühmten rosa Elefanten, den man dann über sich schweben sieht, auch ohne weiteres an William verschenken. Der wird Ihnen dafür etwas anderes geben, was Ihnen später noch nützlich ist.
Das Adventure ist gequillt. Ebenfalls eingesetzt wurde der Illustrator. Man hat jedenfalls mehr „Arbeit“ auf entsprechende witzige Einlagen verwandt als auf das Vokabular. Wer jedoch Sinn für derbe Späße hat, der kann ja reinschauen. *c.e.f.*

Grafik	7
Story	10
Vokabular	5
Atmosphäre	8
Preis/Leistung	8

Schon gehört?

Nein? Na, dann paßt mal auf: ASM verlost 12mal Activision's Super-Adventure TASS TIMES (je 3mal für C-64, Atari ST, Amiga und IBM)!

Na, da staunen Sie, was? Aber machen Sie lieber den Mund wieder zu, vergeuden Sie keine Zeit, und machen Sie sich an die Lösung der Aufgabe (siehe unten)! Denn noch ist es zum Frohlocken zu früh; erst einmal müssen drei Fragen beantwortet werden, wenn Sie die Chance haben wollen, zu den glücklichen Gewinnern zu gehören. Bei der Lösung der Aufgabe wird Ihnen sicher der ausführliche Testbericht in dieser Ausgabe weiterhelfen – Sie finden ihn auf Seite 64.

Und hier ist die Aufgabe:

1. **Wie heißt die Band, die in Tonetown für die heißen Rhythmen sorgt?**
2. **Wie heißt die in Tonetown gültige Währung?**
3. **Wie heißt das bei „Fast Freddie" ausgeschänkte Getränk?**

So, wenn Sie nun alle Antworten wissen, schreiben Sie diese auf eine Postkarte, geben das Kennwort TASS TIMES und ihr Computersystem an und schicken sie bis spätestens 16. 2. 87 an: TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege.

HOTLINE

TOP 30 im Februar

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
1	1	World Games	C-64/Atari ST	EPYX
2	13	Trivial Pursuit (Genus I)	C-64/Spec./Schn./Joyce/BBC/At. XL	Domark
3	wieder drin	Uridium	C-64/Spectrum	Hewson Consultants
4	16	The Movie Monster	Commodore 64	Epyx
5	5	Leaderboard Golf	C-64/Atari XL/Atari ST/Amiga/IBM	US Gold
6	–	Tass Times	C-64/Atari ST/Amiga/IBM/Apple II	Activision
7	2	Paperboy	Spectrum/C-64	Elite
8	–	Los Angeles Swat	Atari XL/XE	Mastertronic
9	–	Firelord	Spectrum/Schneider/C-64	Hewson Consultants
10	4	Go for Gold	C-64	Americana
11	–	Street Surfer	C-64	Mastertronic
12	–	They sold a Million III	C-64/Spectrum	Hit Squad
13	–	Lightforce	Spectrum/Schneider/C-64	FTL/Gargoyle
14	22	Antiriad	C-64/Schneider/Spectrum	Palace Software
15	–	The Great Escape	Spectrum/C-64	Ocean
16	18	Thrust	C-64/Atari XL/Spectrum	Firebird
17	17	International Karate	C-64/C-16/Spec./MSX/Schn./Atari ST	System 3/Endurance
18	wieder drin	Dynamite Dan II	Spectrum/Schneider	Mirrorsoft
19	24	1942	C-64/Schneider/Spectrum	Elite
20	–	Ollie and Lisa	Spectrum	Firebird
21	26	Ikari Warriors	Schneider	Elite
22	21	Academy	Spectrum	CRL
23	11	First II	C-64	Melbourne House
24	23	Infiltrator	C-64	US Gold
25	–	Rogue Trooper	Spectrum	Piranha
26	28	W.A.R.	C-64/Spectrum	Martech
27	–	Tarzan	Spectrum/C-64/Schneider	Martech
28	15	Kane	C-64/Spectrum/Schneider/C-16	Mastertronic
29	7	Jack the Nipper	Spectrum/Schneider/C-64/MSX	Gremlin Graphics
30	27	Dan Dare	Spectrum/C-64/Schneider	Virgin Games

Top Ten/C-64

1 World Games	Epyx
2 Movie Monster	Epyx
3 Trivial Pursuit	Domark
4 Go for Gold	Americana
5 Leaderboard	US Gold
6 Tass Times	Activision
7 Street Surfer	Mastertronic
8 1942	Elite
9 Mission Elevator	Micropool
10 Thrust	Firebird

Top Ten/Spectrum

1 Uridium	Hewson
2 Trivial Pursuit	Domark
3 Firelord	Hewson
4 Lightforce	FTL/Gargoyle
5 Ollie and Lisa	Firebird
6 Thrust	Firebird
7 Antiriad	Palace
8 Academy	CRL
9 Rogue Trooper	Piranha
10 Strike Force Harrier	Mirrorsoft

„Professor T.P." erobert jetzt Rechner nach Rechner. Der Hit nun schon auf Rang 2!

„Uridium" ist wieder „Spitze"! Nach der Spectrum-Fassung folgte die erweiterte C-64-Version!

Top Ten/Schneider

1 Trivial Pursuit	Domark
2 Firelord	Hewson
3 Lightforce	FTL/Gargoyle
4 Ikari Warriors	Elite
5 Antiriad	Palace
6 Dynamite Dan II	Mirrorsoft
7 Zombie	Ubi Soft
8 1942	Elite
9 Werner	Ariolasoft
10 Harvey Headbanger	Firebird

Top Ten/ATARI

1 Los Angeles Swat	Mastertronic
2 Trivial Pursuit	Domark
3 Leaderboard Golf	US Gold
4 Beer Belly	Americana
5 Thrust	Firebird
6 Hardball	Accolade
7 Football Manager	Addicitive
8 Ninja	Mastertronic
9 Aztec	Databyte
10 New York City	Americana

T.S. Datensysteme präsentiert: „Saugute Gewinne“!

1 ZX Spectrum
5 Speed King-Joysticks
3 Dragon's Lair's
(je einmal für Spectrum/C-64/Schneider)

9 „Überraschungen“
(für Spectrum/Schneider/C-64)

„Wer sucht, der findet“!

Wer die <u>acht</u> Lösungsworte, alles Begriffe, die etwas mit dem Thema „Computer“ zu tun haben, aufspüren will, muß in dem abgebildeten Buchstaben-Gitter waagerecht und senkrecht „forschen“, ob sich nicht etwas fände! Die Aufgabe ist, zugegebenermaßen, nicht gerade einfach. Für die ASM-Tüftler wird es jedoch zu lösen sein, das Rätsel, das bei richtiger „Entschlüsselung“ neben Software und Joysticks auch einen <u>Computer</u> (ZX Spectrum 48) beschert! Dann mal los!!!

B	U	H	S	S	Y	I	J	K	K	C	G
I	C	O	M	P	U	T	E	R	H	O	L
N	H	L	I	R	S	S	P	O	Z	X	U
H	R	E	C	O	R	D	E	R	I	E	H
I	K	H	K	T	C	A	H	L	E	D	D
E	D	I	S	K	E	T	T	E	H	Y	U
L	I	G	H	T	P	E	N	S	I	X	E
A	D	A	H	S	I	N	O	H	D	O	R
U	S	T	J	O	Y	S	T	I	C	K	S
F	L	X	H	F	L	Y	H	S	O	X	Z
W	U	R	A	T	X	S	A	H	J	A	O
E	P	I	D	W	A	T	O	U	I	D	K
R	A	B	U	A	A	E	G	O	G	A	A
K	C	H	U	R	U	M	I	U	Z	S	E
E	A	D	I	E	A	E	H	L	E	Z	I

Schreibt bitte die 8 richtigen Wörter auf eine Postkarte – gebt bitte auch Euer Computersystem an – und schickt diese an folgende Adresse:

T.S. Datensysteme
Denisstraße 45
8500 Nürnberg 80

(Die Teilnahme an diesem Wettbewerb ist nicht von einer Bestellung abhängig. Eine Bestellung erhöht auch nicht die Gewinnchance!)

(Einsendeschluß ist der 16. 2. 1987)

Die Gewinner aus asm 9/86

T.P.-Brettspiele:
Christiane Agatz, Köpenickstr. 42, 1000 Berlin; Gerhard Heuer, Rentmeisterstr., 3550 Marburg/L.

Werner

T-Shirts: Hans-Jürgen Ullrich, Glökknerpfad 27, 3500 Kassel; Thomas Müller, Berliner Str. 23, 2000 Hamburg. **Bücher:** Florian Packmor, Marktheidenfelder Str. 9, 8771 Erlenbach bei Marktheidenfeld/Main; Georg Strucker, Josef-Engert-Str. 8, 8400 Regensburg; Marcus Zang, Waldweg 8, 8543 Hilpoltstein; Michael Pröll, Kernerstr. 20, 6924 Neckarbischofsheim.

Commodore 64:
Frank Fitz, Kreuzstr. 6, 6234 Hattersheim 2; Sandro Ardizzon, Bundesallee 140, 1000 Berlin 41; Alexander Roos, Taunusstr. 72, 6392 Neu-Anspach 1; Stefan Böhmler, Stuttgarter Str. 16, 7250 Leonberg 1; Jörg Mevius, Am Hardfeld 7, 8411 Sinzing; Peter Lahl, Dahlborn 31, 4788 Warstein; Siegfried Schubert, Emscherstr. 82, 4690 Herne 2; W. Burow, Buchbronnenweg 54, 7906 Blaustein; Olaf Löbke, Wildgrund 35, 4407 Emsdetten; Christian Unkel, Kastellweg 10, 6900 Heidelberg.

Spectrum:
Andreas Puch, Altenhöfenerstr. 36, 4690 Herne 1; Markus Klöker, Reiffstr. 10, 4350 Recklinghausen; Meiko Czyborra, Ortelsburgerstr. 1, 4630 Bochum 1; Annette Klemm, Rotkehlchenweg 5, 8031 Eichenau; Ulf Gausmann, Am Grewenkamp 10, 4500 Osnabrück; Merten Wünsche, Maybachstr. 2, 7990 Friedrichshafen; Michael Meyer, Dammstr. 8, 7858 Weil; Matthias Tanzer, Königsbergerstr. 89, 8710 Kitzingen; Volker Knecht, 4000 Düsseldorf; Uwe Bielz, Albrechtstr. 26, 7990 Friedrichshafen.

Schneider:
Norman Reil, Augsburgerstr. 58/2, 8034 Germering 2; Lusec Sinisa, Neustadtstr. 22, 8052 Moosburg; Marc Schmidt, Friedrichstr. 24, 2807 Achim; Jörg Dorsch, Gründchenstr. 10, 3559 Römershausen; Jochen Stary, Brennofenweg 16, 2330 Eckernförde; Andreas Eberhard, Stürzelberger Str. 10, 4040 Neuss 21; Bettina Heithorst, An der Vogelwarte 5, 2940 Wilhelmshafen; Michael Ehrreich, Palfen 164, 5541 Altenmarkt/Österreich; Martin Gierse, Mühlstr. 68, 6236 Eschborn 2; Heiko Möller, G.-W.-Horlebeinstr. 6, 6120 Michelstadt.

Die Gewinner der Golden-Games-Buttons sowie der T.P.-Posters und Werner-Infos bekommen ihre Preise zugeschickt.

Golden-Games-Wettbewerb

Extensor/Operation Hongkong: Gerald Haas, Limbach 62, 8602 Pommersfelden; Bernd Hawxwell, Am Driebenberg 5a, 3308 Königslutter; Stefan Altwasser, Kalandstr. 22, 3220 Alfeld/Leine; Thomas Gebauer, Am Happach 46/App. 811, 8708 Gerbrunn; Hans-w. Schneider, Krautstr. 2, 4750 Unna; Karsten Preßler, Möserstr. 34, 4300 Essen 1; Norbert Neupert, Ringstr. 15, 2720 Rotenburg (Wümme); Frank Bargstedt, Wischhofener Sund 4, 2168 Drochtersen 4; Robert Krupp, Amselstieg 6, 3118 Bad Bevensen. **T-Shirts:** Siegfried Schubert, Emscherstr. 82, 4690 Herne 2; Volker Niemeyer, Uesener Ring 30, 2807 Achim: Udo Grimm, Waldmeisterring 75, 6800 Mannheim 31; Joel Jau, Sievekingsallee 203, 2000 Hanburg 74; Oliver Herranz, Hahnweg 3, 6270 Wörsdorf; André Berghaus, Schlichthorststr. 3, 4424 Stadtlihn; Alexander Zeilinger, Eichenstr. 19, 8011 Brunnthal; Andi Müller, Böcklingstr. 41, 6800 Mannheim 25; Christian Hardmeyer, Teichstr. 116, 4106 Therwil (Schweiz); Patrick Brogli, Watterstr. 168, 8105 Regensdorf (Schweiz); Thomas Tannenberger, Zeppelinstr. 24, 7038 Holzgerlingen; Stefan Bachem, Arnoldsweiler Str. 52, 5160 Düren; Thorsten Andress, Postfach 550103, 6000 Frankfurt 50; Thomas Lampert, Nelkenstr. 14, 7550 Rastatt; Meik Schneider, Verlandstr. 65, 3070 Nienburg/W.; Christian Buchberger, Wiesenstr. 34, 8952 Marktoberdorf; Rolf Kasper, Wieselweg 5, 5407 Boppard 1; Frank Großstück, Vorderloos 6, 5427 Bad Ems; Rainer Morczynski, Kleiberweg 14, 8000 München 60; Gunnar Jurdzik, Storchenstr. 10, 6085 Nauheim; Thorsten Stubner, Hauptstr. 105, 6740 Landu 14; Thomas Zech, Putzbrunnerstr. 246a, 8000 München 83; Peter Hofmann, Hauptstr. 191, 8760 Mittenberg; Stefan Jungkunst, Mangersreuther Str. 41, 8650 Kulmbach; Daniel Kullmann, Am Meerholz 5, 4130 Moers 3; Thomas Hartkens, Falkenweg 11, 6204 Taunusstein 2; Heinz Hufschmidt, Am Kirchplatz 2, 6640 Merzig 1; Frank Tomforde, Waldstr. 82, 2740 Bremervörde; Thomas Harff, Schwarzer Weg 5, 5012 Bedburg 4; Markus Ambrosi, Grambkermoorer Landstr. 38c, 2820 Bremen 77; Andreas Otto, Roemerstr. 116, 4714 Selm; Carsten Kreimer, Kardinal-von-Galen-Str. 18, 4435 Horstmar-Leer; Otto Hess, Sauerbruchstr. 50, 6660 Zweibrücken; Marcus Schweikert, Gartenstr. 30, 5407 Bad Salzig; Thomas Semme, Kurfürstenstr. 37, 6450 Hanau/Main 1; Dirk Straube, Dalhauserstr. 42, 3472 Beverungen 1; Gertrud Bechlarz, Grillparzerstr. 3b, 8900 Augsburg 21; Hans-Albert Mehlem, Taurengäßchen 1, 5473 Kruft; Georg Russ, Sommerhauserstr. 24, Wennedach, 7955 Ochsenhausen 2; Claus Hartig, Corneliusstr. 5, 4000 Düsseldorf 1.

Funtastic-Wettbewerb

Kempston-Pro-Joysticks: Petra Knierim, Teichwiesenweg 3, 3550 Marburg; Peter Halberstadt, 3000 Hannover 11 (Straße unbekannt; also melde Dich, Peter!); Reiner Kolle, Ostring 2, 3541 Berndorf. **Dragonworld:** Frank Michaelis, Daimlerstr. 3, 7252 Weil der Stadt. **Nine Princes In Amber:** Bernd Diemer, Lehbeschring 5, 6682 Ottweiler. **Amazon:** Frank Kristen, Schwalbenweg 3, 7918 Illertissen. **Perry Mason:** Martin Lippe, Rilkestr. 4, 4020 Mettmann. **Fahrenheit 451:** Oliver Weindl, Sudetenstr. 3, 8303 Rottenburg/L.

Uchi Mata

Spectrum: Kai Stroh, Galgenweg 8, 6425 Lautertal; Andreas Schumacher, Waldburgstr. 76, 7030 Böblingen; Lothar Stern, Druchtemicke 7, 5275 Bergneustadt 1; Björn Grutzka, Johannastr. 50, 4300 Essen 1; Patrick Fleischer, Karlstr. 17, 6450 Hanau 7; Harald Kutzner, Ihringshäuser Str. 68, 3500 Kassel; Jörn Mittelstadt, Höriblick 10, 7750 Konstanz; Thomas Wurzinger, Erlenweg 16, 7552 Durmersheim; Seraphin Berktold, Am Schelmenhag 29, 8980 Oberstdorf; Carsten von Bargen, Drosselweg 13, 5800 Hagen 5. **Schneider:** Jörg Volk, Naumburger Str. 2, 8940 Memmingen; André Kuhn, Altenhof 3, 5608 Radevormwald; Wolfgang Gerdes, Westerkamp 241, 4476 Vrees; Steffen Ruckert, Marktstr. 38, 4054 Nettetal 1; Klaus-Dieter Janson, Steinbeißstr. 42, 7016 Gerlingen; Michi Agazzi, Altersheimstr. 25, 8867 Niederurnen, Schweiz; Benjamin Laible, Bunzstr. 2, 7140 Ludwigsburg; Hans-Karl Hummel, Am Weiterbach 25, 7065 Winterbach; Stefan Lipp, Senefelderstr. 48, 7302 Ostfildern 1; Jörg Steffens, Rotdornallee 60, 5064 Rösrath. **Commodore:** Alberto Lai, Neckarhelle 86, 6900 Heidelberg-Ziegelhausen; Jörg Kliemt, Dresdener Ring 49, 4130 Moers 1; Jörg Dasbach, Fasanenweg 21, 5462 Bad Hönningen; Antje Riedemann, Dessauer Str. 2, 3508 Melsungen; Lars Hohlstein, Ilmweg 4, 3300 Braunschweig; Stefan Fuderer, Mertlocherstr. 13, 5444 Polch; Sandra Weber, Dorstelmannstr. 2, 4600 Dortmund 1; Jan Wilde, Frankfurter Str. 123, 6072 Dreieich; Peter Lolitta, Wilhelmstr. 1, 6780 Pirmasens; Carola Itter, Landgraf-Heinrich-Str. 2, 3582 Felsberg. **MSX:** Jan Kimpflinger, Christian-Förster-Str. 3, 2000 Hamburg 20; Tom Stempel, 39 Rue Du Couvent, 1363 Howald, Luxemburg; Volker Mann, Schulweg 34, 6719 Carlsberg 1; Adrian Hippenmeyer, Ob. Hauptstr. 39, 4665 Oftringen 2, Schweiz; Robert Ollesch, Konrad-Adenauer-Str. 28, 4354 Datteln; Stefan Falz, Forsthaus Leitersweiler, 6690 St. Wendel; Uwe Reschenauer, Bärstadter Str. 10, 6208 Bad Schwalbach 3; Markus Eickmann, Joh.-Roesle-Str. 2, 8900 Augsburg; A. Bilke, Alexanderstr. 83, 4223 Voerde 1; Christian Richter, Heiligenstädter Str. 82/33/6, 1190 Wien, Österreich.

c16chris

Hier sind die Gewinner unseres Wettbewerbs aus ASM 9/86:

Erinnert Ihr Euch noch? Wir hatten Euch aufgefordert, Euren Supercomputer zu konstruieren. Als erster Preis winkte eine Hollandreise mit Besichtigung des niederländischen Software-Hauses Aackosoft. Der Preis geht verdientermaßen an Günther Krause, Schulgasse 7, 7110 Öhringen. Den zweiten und dritten Preis gewannen Markus Ambrosi, Grambkermoorer Landstr. 38c, 2820 Bremen 77, sowie der Verfasser der untenstehenden Zeichnung, der uns bitte umgehend seinen Namen und seine Adresse mitteilen möchte.

(4) Rechner, natürlich nur vom Feinsten (mindestens 16 bit) für ungetrübten Spiel- bzw. Programmiergenuß (soll alles können und möglichst wenig kosten). (5) natürlich mindestens 2 Laufwerke, um vielseitig arbeiten zu können (natürlich ist hierbei nicht an Kopieren gedacht).
(3) Monitor (natürlich mit höchstmöglicher Auflösung). (1) (2) am Besten in Verbindung mit leistungsstarken Boxen (vielleicht Quatro?) zur Vermittlung des ungetrübtesten Hörgenusses, falls dies die einzelnen Programme hergeben. (20) (18) falls die Programme dies nicht hergeben, oder aber falls man das Programm selbst programmiert hat, dann jedoch vielleicht besser über Kopfhörer, ggfs. auch bei Mietwohnungen grundsätzlich zu empfehlen – allerdings auch bei nicht verständnisvollen Eltern, Ehepartnern oder Kindern, die schon längst schlafen sollten. Kopfhörer wird natürlich von Robotarm dargereicht. (16) (17) Telefon und Modem, selbstverständlich griffbereit, um auf andere Resourcen zurückgreifen zu können (Ablagetisch: bei starkem Geldbeutel auch für Drucker oder andere Peripherie geeignet). (21) Freier Robotarm, um dem gestreßten Spieler, Hacker, Cracker oder einfach Programmierer die fehlende Hand für die Bedienung der Peripherie oder bei sonstigen Verrichtungen zu ersetzen. (4) (7) (19) Hier natürlich die wichtigsten Hilfsmittel für „Gamer": Joystick und Lichtknarre (für kleine Rambos). (14) (15) Sollte es zu hektisch werden, so brauchen diejenigen, die leider zur Gilde der Nikotinknechte zählen, auch eine kleine Unterstützung. (11) (12) Diese Hilfsmittel sind immer von Nutzen, wenn die Session (zu) lange dauert: Ablagemöglichkeit für Getränke und Speisen. (13) Robotarm hält die Unterbrechungen in erträglichem Umfang, indem er aus (9) die gewünschten Getränke holt und einschenkt. (10) Ist ein kleines Vorratslager für feste Nahrung (Chips, Kaugummi u. ä.). (24) Wird benötigt, um gelegentlich erinnert zu werden, daß man eigentlich noch länger dransitzen wollte. Sollte man einfach einmal einschlafen, ist i.V.m. (23) eine Weckeinrichtung vorhanden. (22) Ist ein Hilfsmittel, um externe Störungen abzuwehren. (25) Ist die letzte Rettungsmöglichkeit, falls es nicht anders geht und man doch am Geschehen bleiben möchte.

4.-10. Preis: Jochen Riese; Frank Eggert, Friedrichstr. 4, 7620 Wolfach; Datalechz, Hameln; Rainer Kirchknopf, Friedensstr. 17, 7924 Steinheim; Frank Hoffmann, Jahnstr. 2, 7888 Rheinfelden; C. Göhlich, J.-Olbertz-Str. 2, B-4720 Kelmis; Dirk Allrich, Röllinghäuser Str. 4, 3220 Alfeld.

11.-25. Preis: Peter Rack, 10.-Oktober-Str. 7, A-9100, Völkermark; Jürgen Ehrgott, Pirmasenser Str. 83, 6788 Vinningen; Matthias Sturhann, Ludwigstr. 81, 2800 Bremen 61; Sven-Christian Dierk, Lieneschweg 84a, 4500 Osnabrück; Bernd Lorenz, Adam-Vogt-Str. 3, 8910 Landsberg a. Lech; Bernd Allisat, Fasanenweg 12, 6140 Benzheim 3; Computer-Freak, Buchholzstr. 21, 3579 Frielendorf 8; Mario Mungenast, Grühlingshöhe 2, 6602 Dudweiler/Saar; Michael Fetsch, Hollerweg 9, 8056 Neufahrn; Bartek Bartoszewicz, Peter-Walterscheidt-Str. 19, 5060 Bergisch Gladbach 2; Udo Scharfenberg, Bergstr. 11, 1000 Berlin 41; Nicolas Rodriguez, Freiheitsstr. 30, 5990 Alten 2; M. Klöker, Reiffstr. 10, 4350 Recklinghausen; Stephan Hemming, Stahlbühlring 67, 6802 Ladenburg; Gerd Prokop.

Kopfnuss

Ein „Ultimum" im

Auch unsere heutige „KOPFNUSS" beschäftigt sich mit einem kniffligen Adventure. Unser Kollege *Uwe Winkelkötter* hat sich diesmal für Sie an **ULTIMA 4** von **US GOLD** „herangewagt"! Es handelt sich um ein beliebtes Programm, das sicherlich schon einige von Ihnen zuhause haben.

Programm: Ultima 4, **System:** C-64, Atari XL, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** US Gold Ltd.

Fantasy- und Adventure-Kenner werden sicherlich schon von den „Ultima-Rollenspielen" gehört haben, die es bislang von US Gold in vier Fortsetzungen (jedes Spiel kann unabhängig vom Vorgänger geladen werden) gibt.

Ultima 1 - 3 befaßten sich mit der Vernichtung des Bösen, welches immer wieder im Phantasieland „Britannia" in Gestalt von Monstern, wahnsinnigen Zauberern und Hexen sein Unwesen trieb.

Nachdem diese Aufgaben letztendlich erfüllt wurden, und in Teil 3 „Mondian", der schreckliche Magier, sein vorzeitiges Ende fand, strebt nun Teil 4 zu neuen Ufern. Hier geht es in erster Linie darum, den gewählten Herrscher „Lord British" nach Kräften zu unterstützen und den Einwohnern von Britannia einen Weg heraus aus dem Dunkel zu weisen.

Dieser Weg ist sehr lang und mit vielen Stolpersteinen gepflastert. Es beginnt alles mit einer Zigeunerin, die jedem, der sich an das Spiel heranwagt, die Karten legt. Das Schicksal (im Spiel natürlich) hat man mehr oder weniger selbst in der Hand, wenn man auf die Fragen der Karten eine wohlüberlegte Antwort gibt.

Nach sieben Kartenrunden kristallisiert sich am Ende eine ganz bestimmte „Weltanschauung" des Befragten heraus, die für den weiteren Spielverlauf nicht unerheblich ist.

Plötzlich findet man sich im Adventure an irgendeiner (nicht wahllos ausgewählten) Stelle des Kontinents „Britannia" wieder und beginnt nun völlig allein und abhängig von den entsprechenden Fähigkeiten das Abenteuer.

Glücklicherweise gibt es zwei dicke Begleithefte und eine Landkarte zum Spiel - die man vor Beginn unbedingt durcharbeiten sollte (um nicht gleich dem ersten Monster in die Falle zu gehen). Die Begleithefte sind in Englisch geschrieben - lediglich ein kurzer Abriß zur Steuerung der Spielfiguren wurde ins Deutsche übersetzt. (Dies ist wohl der einzige Nachteil des Adventures).

Es gibt in Ultima 4 ein großes Ziel - nämlich, den geheimnisvollen „Chamber of Codex" zu finden, worin das Buch der endgültigen Wahrheit verborgen ist. Um dies jedoch langfristig zu erreichen, muß man eine Gruppe von insgesamt acht Charakteren bilden. In erster Linie sind daher zahlreiche Gespräche mit den Einwohnern der 8 Hauptstädte zu führen, welche wichtige Hinweise geben können. Man kann sich mit jedem „Bürger" unterhalten - wobei es entscheidend ist, die richtigen Fragen zu stellen, um weiter zu kommen.

Das Böse beherrscht zwar immer noch weite Teile des Landes, hat sich aber in erster Linie in die „Abyss" (weitreichende Höhlensysteme) zurückgezogen. Hier liegt auch an verborgener Stelle die besagte „Chamber of Codex". Um ihn zu betreten, benötigt man jedoch drei Teile eines magischen Schlüssels und ein Zahlwort.

Einige weise Zauberkundige, die in entlegenen oder verborgenen Dörfern wohnen, haben entscheidende Antworten auf die wichtigsten Fragen. Ohne aber absolut makellos zu sein, geht es im Spiel nicht weiter; das heißt, man muß in 8 verschiedenen Tugenden erleuchtet sein (Tapferkeit, Mitleid, Ehrlichkeit, Würde, Opferbereitschaft, Menschlichkeit, Gerechtigkeit, Glaube). Jede Handlung im Spielablauf wird daher vom unbestechlichen Computer registriert und ausgewertet: Stiehlt man z.B. das Gold fremder Leute, tötet er ohne Grund einfache Bürger, oder er gibt einem hungernden Bettler kein Geld und Brot; so ist es unmöglich, ans Ziel zu kommen.

Jede der 8 Pflichten wird durch einen Schein repräsentiert, welcher erst einmal gefunden werden muß. Um dort erfolgreich zu meditieren, sind eine entsprechende Rune und Mantra vonnöten. Nur damit ist es möglich, am heiligen Ort eine Vision zu erfahren. Stellvertretend für jede Tugend findet man an verborgenen Stellen im Höhensystem jeweils verschiedenfarbige Steine. Diese braucht man später, um in Level 8 der Abyss die Verbindungsräume der unterirdischen Gänge zu öffnen. Also, es gibt eine ganze Reihe versteckter Dinge zu finden, welche man im Spielverlauf an richtiger Stelle und zur passenden Zeit anwenden muß.

Als Abenteurer hat man eine Menge Möglichkeiten, hö-

Kopfnuss

Phantasieland

here Erfahrungsstufen zu erreichen. In den Städten gibt es Waffen- und Rüstungshändler, um sich passend auszustatten; auch Märkte, wo man die nötige Nahrung und den oftmals wohltuenden Drink erhält, sind anzutreffen.

Es gibt in Britannia 8 verschiedene Berufsgruppen unter den Einwohnern (Zauberkundige, Barden, Kämpfer, Druiden, Schmiede, Paladine, Ranger und Schäfer). Jede der 8 Hauptstädte repräsentiert in erster Linie eine dieser Gruppen. Unter diesen Leuten verbirgt sich jeweils ein möglicher Weggefährte, welcher sich bei entsprechender Erfahrungsstufe des Spielers anschließt. Wichtig ist es, möglichst bald (falls man nicht schon selbst als solcher ins Spiel tritt) einen Zauberkundigen zu finden. Gerade der Gebrauch von Zaubersprüchen (es sind insges. 26!) ist im Kampf mit Monstern oft lebenswichtig. Die Zauberkraft eines Charakters hängt von seinem Intelligenzwert ab und beträgt sein Doppeltes.

Jeder Zauberspruch schwächt mehr oder weniger den Benutzer (was man im Kampf gut abschätzen sollte). Die Ingredienzien, um Zaubersprüche zu erfen, kann man bis auf zwei Ausnahmen in Städten oder Dörfern kaufen - nur: ausgerechnet die beiden bedeutsamsten Kräuter wachsen nur auf wenig bekannten Stellen, so daß man auch hier erst mal fündig werden muß. Um so mehr Spaß macht es später, Sprüche wie „Jinx" (die Monster bekämpfen sich untereinander) oder „View" (man kann über hohe Berge blicken) anzuwenden.

Alle Spielfiguren und Monster sind grafisch sehr detailliert und, für Spiele dieser Art nicht üblich, auch noch teilweise animiert dargestellt worden; auch das Land und die Städte sind mit viel Liebe auf den Computerbildschirm gezaubert worden. Gesteuert wird alles per Tastatur (Befehle und Bewegungen). Jeder Charakter hat, für Rollenspiele unerläßlich, persönliche Attribute wie - Stärke, Intelligenz, Magische Punkte, Lebensenergie und Geschicklichkeit. Zieht man im Kampf mal den Kürzeren oder kann nicht mehr rechtzeitig fliehen, so ist auch das kein Grund, die Disketten zu verspeisen - es gibt in jeder größeren Stadt Heiler, welche allerdings zu horrenden Summen erfolgreiche Wiederbelebungsversuche durchführen können. Ist ein Abenteurer über die Punktzahl des nächsten Levels gerutscht (das heißt, es hat viele Erfahrungspunkte für getötete Monster erhalten), so sollte er schleunigst Lord British aufsuchen. Nur dieser kann ihn in die nächste „Güteklasse" hieven.

Alles im Spiel ist sehr realistisch und mit einer schon fast beängstigenden Logik entwickelt worden. Ein Beispiel: Im Dorf „Paws" kaufte ich mir vom teuer erkämpften Geld ein Pferd. Im nächsten Gasthof vergaß ich jedoch, als ich mir einen Drink genehmigen wollte, vom edlen Roß zu steigen, und wurde prompt vom Inhaber angeranzt, daß Pferde in seiner Schänke nichts zu suchen hätten. Schließlich gab ich nach und ließ den Hengst vor der Herberge stehen. Später mußte ich überrascht feststellen, daß wohl noch jemand anders den Wert guter Pferde zu schätzen wußte, und so hatte mein Hengst kurzum den Besitzer gewechselt. Dies soll nur eine kleine Episode am Rande sein, die aber typisch für die vielen verblüffenden Geschehnisse im Spiel ist.

Das Spiel vermittelt Spannung und Unterhaltung in ungeahnter Qualität und bleibt monatelang interessant, weil sehr komplex! Es gibt übrigens zwei doppelseitig bespielte Disketten! Fazit nach 4 Wochen Test: ULTIMA 4 ist für mich in jeder Hinsicht ein gelungenes Fantasy-Rollenspiel der Extraklasse, welches in allen Belangen überzeugt hat. Schade eigentlich nur, daß in der deutschen Veröffentlichung nur die Mini-Anleitung übersetzt wurde (welche sogar fehlerhaft ist), da so nur die der englischen Sprache mächtigen Käufer zufriedenstellend vorinformiert werden können!

Uwe Winkelkötter

Grafik	9
Sound	10
Story	10
Vokabular: (Steuerung)	
Atmosphäre	10

secret service

Hallo Adventurers, Joystick-Artisten, Freaks . . . !!!

So, nun gibt es unserer Tips & Tricks monatlich. Deshalb können wir jetzt auch Probleme neuerer Programme lösen. Den Anfang bildet FIRELORD. Zudem habe ich für Euch eine POKE-ECKE eingerichtet. Apropos POKES. Für unsere zweite POKE-Liste (2500 POKEs) benötigen wir noch Eure Hilfe!!! Schickt POKEs (egal welches Spiel und/oder System) bis die Post zusammenbricht. Auch Fragen über bestimmte Programme könnt Ihr an SECRET SERVICE richten. Schreibt an TRONIC-VERLAG, ASM-REDAKTION, SECRET SERVICE, POSTFACH 870, 3440 ESCHWEGE. Auf geht's!

Stefan Swiergiel

Eine Teillösung für **ZORRO**

Erst das Tuch am Brunnen holen, dann die Flasche dem Wirt geben. Das Brandzeichen aus dem Hotel auf das Feuer der Schmiede legen, dann mehrmals auf den Blasebalg springen, bis das Brandzeichen glüht. Das Zeichen dem Stier einbrennen. Jetzt das Hufeisen neben dem Stier holen. Die zwei Glocken im Hotel nacheinander holen und einsetzen. Danach die Trompete holen und auf den linken Teil der Wippe gehen. Die Trompete blasen. Nun kann man die Stiefel nehmen. Jetzt in den Brunnen vom Anfangsbild hineingehen. Auf andere Seite gelangen. Dort die Pflanze holen und zur Kugel gehen (nicht ganz auf das Brett steigen). Wenn die Kugel unten angelangt ist, mit Zorro und der Pflanze auf das obere Brett stellen. Nun kann Zorro wieder nach „oben" in die Bar gehen. Dort auf dem Bauch des Wirts nach oben springen. Man muß nun mit einem Soldaten so kämpfen, daß er nicht getötet wird, sondern daß er immer weiter zurückgeht und schließlich auf den Kronleuchter fällt. Nun kann man nach unten gehen und das Weinglas holen. Jetzt in das Grab gehen und die Geldsäcke einsammeln....

Natürlich haben wir auch wieder Tricks für Action-Spiele: Das erste heißt **STARSTRIKE II.** Um ohne POKE dieses schwierige Programm bis zum Ende zu spielen, geht man in den Pause-Modus und gibt dort folgenden Satz ein (mit Leerzeichen!): HEAR AND OBEY. Drückt man nun noch die Tasten Q, W oder E, so erhält der Spieler volle Energie für den Laser, Schutzschilder und einen vollen Tank. Jetzt kommt erst so richtig Freude auf...

* * * * * * * * * * * * * * *

Zwischendurch einige kleine Tricks:

C-64

Deathwake

In der Highscore-Liste ITSMYBIRTHDAY eingeben, und beim nächsten Spiel wird man unsichtbar.

Where's my Bones

Wie spielt man dieses Programm ohne Sprite-Kollisionsabfrage?

SYS 63276: SYS 62828 : SYS 1063: SYS 1063: POKE 51081,96: SYS 52175

Für unsere ATARI-User: Beim Spielen von **GHOST CHASER:** „FANDA" eingeben, und man befindet sich in einem geheimen Level. Bei OLLIES FOLLIES gelangen Sie mit „FRANK" in Raum fünf; mit „FANDA" in Raum neun.

* * * * * * * * * * * * * * *

TAU CETI: Gibt man ein paar „dreckige" Worte ein (im Computer-Modus), passiert etwas seltsames ...

* * * * * * * * * * * * * * *

Codes für **Biggles:** WARP, CHOX, AWAY, ACES, HIGH

* * * * * * * * * * * * * * *

Gegenstände, die bei **FUTURE KNIGHT** nützlich sind:

BOMB: zerstört alle Aliens und die Energie wird auf 999 gestellt

CONFUSER: Die Aliens sind für kurze Zeit benommen

DESTRUCT SPELL: Alle Aliens samt Henchodroiden werden für einen Moment zerstört.

GLOVE: Ermöglicht dem Spieler, den RELEASE SPELL zu tragen

RELEASE SPELL: Hiermit kann die Dame befreit und geküßt werden.

Hier eine Hilfestellung für alle Tiefseetaucher, damit Sie sich besser in der **Mermaid Madness**-Welt zurechtfinden

Weiter geht's mit **FIRELORD**. Ein Superspiel, welches nicht ganz einfach ist.

Um die Feinde beseitigen zu können, benötigt Galaheart ein Kristall. Obwohl sich die Lage der Gegenstände von Mal zu Mal verändert, gibt es eine Möglichkeit, schnell an solch ein Teil heranzukommen: Vom Startpunkt aus nach oben, nach links, nach oben und nochmals nach links gehen. Spätestens hier findet man ein Kristall, mit dem man schießen kann!
Ein etwas schwieriger Punkt ist das Handeln mit anderen Leuten. Zu diesem Zweck betritt man ein Haus. Zuerst wird die Person beobachtet. Schaut sie ein paar Sekunden nach links, sollte man sich bereit machen. Die Person wird dann noch eine Weile nach rechts schauen. Jetzt mit dem Cursor auf die Hand (2) steuern, dann auf den begehrten Gegenstand (3), schließlich auf einen eigenen Gegenstand (4) und nun noch auf Punkt 5. Schaut die Person während dieser Handlung nach links, so kommt man vor den Richter. Um dies alles noch einmal zu verdeutlichen, haben wir diese Skizzen veröffentlicht:

In einem solchen Haus leben die Herbalisten. Bei Ihnen kann man sich teleportieren lassen.

Die Passanten leben in kleinen Hütten. Sie sagen Dir, wo Du Dich zur Zeit befindest.

Um teleportiert zu werden, muß ein Zeichencode eingegeben werden: Hier sind fünf von insgesamt vierzehn:

Zur Königin und Prinzessin:

Zentrum von Toroford:

Sorowood:

Saxonden:

Brenchly:

STARION von MELBOURNE HOUSE ist zwar schon etwas älter, aber immer noch interessant genug, um einige Tips zu geben:
Hier sind einige Codewörter mit den Zeit- und Sektorangaben:

Sektor 5:
NATO 1949, GILLETE 1895, ODYSSEY 2001, ASP 35BC, ALPS 219BC, RADIUM 1898, PETROL 1885, ERIC 0982, HAWAII 1959, PASSWORT: ORPHANAGE

Sektor 6:
TABLE 1869, ECLIPSE 1999, RIBBONS 1871, NERO 0064, ALASKA 1867, URANIUM 1945, D 1944, ELECTRON 1897, VERSUVIUS 0079, PASSWORT: ADVENTURE

Sektor 7: CANNON 1812, NOBEL 1867, TEA 1773, INSULIN 1922, EDWARD 1042, EXHIBIT 1851, CALCUTTA 1756, CHINA 1897, ROSETTA 163 BC, PASSWORT: ECCENTRIC

Sektor 8:
MANAGER 0004, ICEBERG 1912, CRASH 1929, EAGLE 1969, BAHAMAS 1492, ORB 1953, ARROW 1066, TRIANGLE 543BC, NEEDLE 1796, PASSWORT: COMBINATE

Sektor 9:
APPLE 1682, NELSON 1805, IDES 0044BC, ARCHDUKE 1914, HYDROGEN 1900, MORSE 1837, INK 1455, BOOM 1969, POLE 1911, PASSWORT: AMPHIBIAN

* * * * * * * * * * * * * * *

Auf die Schnelle drei POKEs für den C-64, die jeweils 255 Leben bringen:
SABRE WULF: POKE 3203,255
MISSION ELEVATOR: POKE 2822,255
GHOSTCHASER: POKE 2632,255

Nochmals SPIDERMAN! Unsere „Spinnenmänner" haben bis jetzt große Probleme gehabt. Darum nun dieses:

Mysterio!

3

LUXURY PENTHOUSE — ELEVATOR SHAFT
LABORATORY
COMPUTER LABOR. — HALL — WAITING ROOM — ELEVATOR SHAFT
OFFICE

2

FAN
MAZE O. DUCTS
DUCT
MAZE O. DUCTS
ROOT
MAZE O.DUCTS
OFFICE — WALL — WAITING ROOM — ELEVATOR SHAFT
MAZE O. DUCTS
PAPER ROOM — BASEMENT
SKY
OFFICE

1

HDM WEB
BIO GEM — HALL — AQUAMAN
SANDMAN — HALL — WAITING ROOM — ELEVATOR SHAFT
LIZARD

SPIDER-MAN

Hier geht es um **URIDIUM:**
1. Nicht über die Generatoren fliegen, da sich sonst Minen lösen können, die dann den Manta zersören.
2. Um an engen Stellen vorbeizukommen, immer eine 90 Grad-Drehung machen. Den Feuerknopf gedrückt halten, um hoch oder runter steuern zu können.
3. Die Aliens von hinten angreifen, denn diese schießen nur nach vorne.

4. Immer ganze Alien-Schwärme zerstören, denn das bringt 'ne Menge Bonus-Punkte.

5. Die Gebiete auf der Plattform mit langen Schatten sollten vermieden werden, denn bei eventuellen Explosionen kann der Manta von den Trümmern getroffen werden.
6. Um an den Missiles der Aliens vorbeizukommen, die Richtung schnell wechseln und einen halben Looping drehen.
7. Nach der „LAND NOW"-Mitteilung so schnell wie möglich landen, um extrem „gemeine" Aliens zu meiden.

Fast jeder kennt das Spiel **BOOTY**. Sollten Sie die Spektrumversion und ein Currah Micro-Speech-Modul haben, können Sie auch mal etwas anderes spielen: das Modul einstecken und BOOTY einladen. Viel Spaß.

★★★★★★★★★★★

Bei **MIKIE** gibt es eine Vielzahl von CHEATS (eingebauten Tricks):
1. Im Klassenraum vor den Schreibtisch des Lehrers stellen und dreimal vor dem Stuhl schreien.
2. In der Cafeteria alle Herzen einsammeln, dann zur Mitte gehen und dreimal schreien.
3. In der Sporthalle alle Herzen einsammeln, dann unter dem linken Lautsprecher dreimal schreien.
4. Auf den Gängen die Türen öffnen. Wenn sich dort ein Mädchen befindet, gibt es einen Bonus. Aber vorsichtig, denn es könnte Dich auch eine Faust oder ein Fuß treffen.

★★★★★★★★★★★

Die Passwörter für die ersten zehn Level bei **ONE MAN AND HIS DROID**:
NONE, EMPIRE, PREDATORY, RUMINATE, VACUUM, VAMPIRE, RAGOUT, GRAIN, RASVOGEL

★★★★★★★★★★★

MOVIE. Hat man eine Frau gefunden, muß ihre Identität (gut oder böse) herausgefunden werden. Sprechen Sie sie mit „friend or foe" an. Wenn sie „kill kill kill" sagt, ist sie natürlich böse, wiederholt sie dagegen Ihren Spruch, sollten Sie ihr folgen und auf ihren Rat hören.

★★★★★★★★★★★

Um bei **JASON'S GEM** unendliche Leben zu bekommen, müssen Sie die Tasten S, W und A gleichzeitig drücken.

NIGHTMARE RALLYE: Den Wagen voll beschleunigen, dann die Tasten Q und SYMBOL SHIFT gleichzeitig drücken. Der Wagen fährt nun selbstätig durch die Hindernisse und qualifiziert sich für die nächste Runde!

POKE-ECKE ★ POKE-ECKE ★ POKE-ECKE ★ POKE-ECKE

Spektrum:

HEARTLAND:
25182,201 = unendliche Energie
42985,201 = unendliche Energie
KIREL:
35392,0 = unendliche Leben
THRUST:
39219,0 = unendliche Leben
CAULDRON 2:
52974,0:53551,5 = unendliche Leben
URIDIUM:
31307,0:31308,0:31309,0 = unendliche Leben
ZYTHUM:
52503,0 = unendliche Leben
52508,255 = Anzahl der Bomben
DAN DARE:
47710,201:46925,201 = unendliche Zeit und Leben
JOUST:
26544,0 = Anzahl Leben
PUD PUD:
49287,0 = unendliche Leben
Ms PACMAN:
49769,x = Anzahl der Leben
ROLLER COASTER:
38988,x = Anzahl der Leben

DRAGON:

HUNCH BACK:
Nach dem Laden Reset drücken.
POKE 25384,x:EXEC 25280 (ENTER)(AL)
BORIS THE BOLD:
Poke 19411,x (AL)
SCARFMAN:
Poke 2062,0 = ergibt 255 Leben
COSMIC ZAP:
Nach dem Laden RESET drücken.
POKE 7981,13:EXEC 13569 (ENTER)

PLANET INVASION:
POKE 7438,x (AL)
oder POKE 10906,125 für unbegrenzte Leben.

C-16

DEFENSE 16:
POKE DEC(„111B"),x: SYS DEC(„1100") = Level
GUNSLINGER:
POKE DEC(„317A"),x: SYS DEC(„21fc") = Anzahl der Leben

ROCKMAN 1:
POKE DEC(„261D"),x: SYS DEC(„1CC7") = Bild (0-33)
ROCKMAN 2:
POKE DEC(„1027"),x: SYS DEC(„1010") = Bild (0-9)
POKE DEC(„1014"),x: SYS DEC(„1010") = Anzahl der Leben

SQIRM:
POKE DEC(„24E6"),x: SYS DEC(„2404") =
Anzahl der Leben

GALAXY:
SYS DEC(„1B55") : Hierdurch springt das Programm ins nächste Level

GHOSTTOWN:
SYS DEC(„10C1") : Hierdurch springt das Programm in das nächste Bild
ZODIACK:
POKE DEC(„1EA8"),x : SYS DEC („1E42") : Anzahl der Leben

C-64:

RAMBO:
POKE 6099,234: 6100,233: 6101,234
POKE 6099,175
POKE 4820,173 (unsterblich)
POKE 6099,173 (nur Diskversion)
H.E.R.O.:
POKE 14652,25 (keine Feinde)
DROPRONE
POKE 2460,255: 2465,255
CAULDRON 2:
Folgendes Listing eingeben und mit RUN starten und das Original wird automatisch nachgeladen.

```
1 SYS 63276:POKE 783, 1:POKE 830, 34:POKE 832, 50:SYS 62828
2 FOR K=679 TO 767:POKE K, PEEK(K+8192):NEXT
3 POKE 961, 169:POKE 962, 115:POKE 963, 141:POKE 964,245: POKE 965, 128
4 SYS 686
```

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Tips zu **„V"**
Um an den Energiesperren vorbeizukommen, muß man das grüne Symbol anwählen und dann mit den sechs Symbolen rechts unten die Zeichenreihenfolge bei Mode so lange beeinflussen, bis alle sechs Symbole den waagrechten Strich mit dem Punkt rechts oben und links unten anzeigen. Danach verschwinden die Energiesperren.
Die Sprengladungen müssen an folgenden Punkten angebracht werden:
DOCKING HANGAR, WATER INLET, AIR PURIFAICATION PLANT, CENTRAL COMPUTER und NUCLEAR REACTOR
Um die Pistole wieder aufzuladen, muß man im Raumschiff zwei senkrecht angebrachte Stäbe finden. Dort stellt man sich hin und zieht den Joystick zu sich.
Um die Computer anzuzapfen, stellt man sich vor den grünen Monitor und wählt das blaue Symbol an.

So, das war's schon wieder. Besonderen Dank an FCS (That's Top), Jörg Ebinger, Thomas Eller und Alfred Knötig. Das nächste Mal gibt es die versprochenen Tips zu DAN DARE und wieder einige Top-Pläne. Tschüß Euer

Stefan

EDUCATION

Schulstunden!

Programm: Die Deutschstunde, Die Mathestunde, Die Englischstunde, **System:** C-64 und Atari, Schneider und MSX (je zwei Systeme auf einer Kassette), **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Data Beutner/Miller-International, **Bezugsquelle:** Einzelhandel.

Schon aus „Berufsinteresse" habe ich mir zuerst die **„Deutschstunde"** (Lektion 3) eingeladen, die sich mit der Satzlehre auseinandersetzt und Kenntisse über Subjekt, Objekt, adverbiale Bestimmung, Apposition usw vermitteln bzw. auffrischen will. Dabei werden zunächst Subjekt, Verb und Objekt erklärt. Es folgt die Erklärung der Fälle, in denen das Objekt stehen kann. Dabei wird so erklärt: Nach dem Objekt im Genitiv fragt man mit „Wessen?". Es ist zu vermuten, daß jemand, der davon noch keine Ahnung hat, noch zusätzliche Erklärung zu den Begriffen braucht und mit der Angabe, daß dieses oder jenes im „doppelten Dativ" steht, nicht viel anfangen kann.

(Ganz zu schweigen von der Tatsache, daß es im Deutschen meist „Genitive Attribute" gibt!)

In jedem Menüpunkt gibt es Übungen, die meiner Ansicht nach vom Umfang her nicht ausreichen, um das Gelernte zu vertiefen. Dazu sind 5 oder 6 Übungen pro Menüpunkt zu wenig.

Leider weist das Programm selbst Rechtschreibfehler auf. Das sollte bei einem „Deutsch-Programm" eigendlich nicht vorkommen. Beispiel: „In welchem Fall das Objekt seht, bestimmt das Prädikat" oder „Appotion" statt Apposition. Unter dem Menüpunkt „Attribut" wird auch Zeichensetzung angeschnitten. Dabei wird erklärt, daß „natürlich keine Kommata stehen, wenn die Satzteile durch Bindewörter...verknüpft sind". Hierbei sollte der Hinweis auf die Kommaregelung bei ganzen Sätzen, die durch Bindewörter verbunden sind, nicht fehlen, da sonst möglicherweise Fehler provoziert werden.

Eine Kleinigkeit noch am Rande: Die Zusammenstellung der „Übungssätze" läßt interessante Schlußfolgerungen auf die Psyche des Autors zu. Beispiel: „Mutter schäumte vor Wut", und „Aus Wut entstehen die schlimmsten Delikte".

Insgesamt kann der Kauf dieses Programms interessant sein, wenn es als ein Lehrmittel unter vielen eingesetzt werden soll. Zur alleinigen Vermittlung des entsprechenden Wissens dürfte es jedoch nicht ausreichend sein.

Fotos: Cover

Handhabung	**9**
Lernanreiz	**0**
Lerneffekt	**?**
Lehrmethodik	**5**
Preis/Leistung	**5**

Kommen wir zum zweiten getesteten Programm aus der Europa-Reihe: **Die Mathestunde.** Hier lag uns ebenfalls Lektion 3 vor, in der die Multiplikation eines Bruches mit einer Zahl, Multiplikation zweier Brüche und die Division durch einen Bruch abgehandelt wird. „Das Programm" wendet sich ebenfalls an Schüler, die ihre Kenntnisse entweder parallel zum Unterricht vertiefen oder wieder auffrischen wollen, aber auch an Erwachsene, denen die Kenntnisse der Bruchrechnung nicht mehr so geläufig sind. Gerade für Letztere ist aber meiner Ansicht nach das Programm „falschherum" aufgezogen. Es beginnt damit, daß man eine dem jeweiligen Menüpunkt entsprechende Aufgabe lösen soll. Blättert man dann weiter, stürzt zunächst ein Wust von Formeln auf den Betrachter ein. Ich wage zu bezweifeln, daß alle „Erwachsenen" Formeln mit Platzhaltern, die übrigens nicht erklärt werden (z.B. in dem Sinne: m = Nenner in Bruch 1 oder ähnlich), etwas anfangen können. Erst im dritten Bild wird dann wörtlich erklärt, wie man z.B. bei Multiplikation eines Bruches beide Nenner und Zähler multipliziert und anschließend auf den kleinsten Nenner bringt. Diese Erklärung hätte am Anfang stehen müssen, damit auch jemand, der nicht im Umgang mit Formeln geübt ist, leichter „durchsteigt". Für Schüler mag dieses Programm parallel zum Unterricht eine gu-

te Hilfe sein, obwohl das Ganze nicht „einfacher" oder „anders" erklärt ist, als in jedem Schulbuch.

Handhabung	**9**
Lernanreiz	**0**
Lerneffekt (abhängig vom Vorwissen)	
Lehrmethodik	**3**
Preis/Leistung	**3**

Das dritte Programm aus der gleichen Reihe, **Die Englischstunde** (Lektion 3) scheint auch das beste zu sein. Es erhebt trotz seiner Kürze den Anspruch, „nicht „zum einmaligen Gebrauch bestimmt" zu sein. Allerdings reizen nur 10 Fragen zum jeweiligen Übungspunkt nicht zum öfteren Einladen. In dieser dritten Lektion geht es um die indirekte Rede und die jeweilige Anpassung der „Zeit" in der sie stehen muß. Dabei müssen jeweils Aussagesätze, Fragen oder Aufforderungen in die indirekte Rede gesetzt werden. Zur Aufarbeitung des Unterrichtsstoffes halte ich dieses Programm durchaus für geeignet. Mehr Übungsaufgaben wären aber auch hier wünschenswert.

Handhabung	**9**
Lernanreiz	**0**
Lerneffekt	**7**
Lehrmethodik	**5**
Preis/Leistung	**5**

Die Handhabung ist bei allen Programmen gleich. Mit F1 blättert man weiter, mit F2 kann man zum vorherigen Screen zurückblättern, mit F3 kommt man in's Hauptmenü. Bei den drei Programmen ist zu bemängeln, daß nicht genügend Übungsaufgaben vorhanden sind, um den Stoff wirklich zu vertiefen. Der Lernanreiz wurde deshalb mit 0 angesetzt, da die Motivation durch das Programm nicht gesteigert wird. Sie muß eben schon vorhanden sein. Die Inhalte werden in etwa (zum Teil auch noch „geraffter") dargeboten wie in einem Buch. Demgegenüber bieten diese Programme keinen Vorteil. *mS*

COSMIC SHOCK ABSORBER

Das Universum bricht zusammen. Alle und jeder gerät außer Rand und Band. Ganze Armeen von Gummi-Bällen rüsten sich zum Angriff. Möhren bewaffnen sich mit Maschinenpistolen . . . Das riecht nach einer Aufgabe für einen Super-Helden! Wie wär's mit Superman? Nee, nicht auffindbar! Na, dann eben Batman! . . . auch der ist nicht greifbar! Vielleicht Batman's Gärtner? Selbst der ist beschäftigt. O.K., dann wird „Cosmic Shock Absorber" – unser viertrangiger Super-Held die Mission erhalten! Das kann ja heiter werden, wie sich jetzt jeder wohl vorstellen kann. Martech's neues 3D-„Baller-Abenteuer" ist rasend schnell, furios und kurios. Geschrieben wurde es von Chris Fayers für Spectrum, Schneider, C-64 und MSX. „Sie werden den Film nicht gesehen haben – es gibt auch kein Buch! Bald werden Sie verstehen, warum!" Mal sehen, was Martech da wieder auf die Beine gestellt hat. Wir freuen uns schon darauf!

SCHACHECKE

Aufruf an alle Händler und Autoren!
Das große Turnier der Schachprogramme

Wir setzen auch in dieser Ausgabe das Turnier der Schachprogramme fort. Teilnehmen können wie immer alle auf dem Markt befindlichen Schachprogramme, welche die bereits mehrfach abgedruckten Bedingungen erfüllen. Leider war die Resonanz der Händler sowie auch der Autoren, trotz zahlreicher Aufrufe, sehr mäßig. Wir rufen an dieser Stelle deshalb nochmal auf, uns Schachprogramme jeglicher Art zur Verfügung zu stellen, da wir sonst das beliebte Schachturnier in einer der nächsten Ausgaben beendet müßten.

Folgende Programme traten bisher gegeneinander an:

Gegner	System	Gegner	System
3D-Voice Chess	CPC464	Dragonchess	Dragon
3D-Voice Chess	CPC464	Chess The Turk	Spectrum
Chess The Turk	Spectrum	Caissa	C64
Caissa	C64	Grandmaster	C16
Grandmaster	C16	Microdeal Chess	IBM
Microdeal Chess	IBM	Colossus 4.0	CPC 464
Colossus 4.0	CPC 464	Colossus 4.0	Spectrum
Colossus 4.0	Spectrum	Cyrus II	C-64
Colossus 4.0	Spectrum	Hamlet	Atari St

Aus der oben abgedruckten Tabelle ist auch zu entnehmen, welches Programm in einem Turier gewann, da nach unseren Spielregeln sich der Gewinner einer Partie für das nächste Turnier qualifiziert. Unser Favorit ist im Augenblick Colossus 4.0 für den Spectrum, da er im letzten Turnier überraschend die CPC-Version besiegte.

Welche Programme können teilnehmen?

Das Programm muß auf einem der folgenden Rechner ablauffähig sein:
C-64, CPC 464, C-16, VC-20, MSX, ATARI 800, Atari 520ST, IBM, TI-99, SPECTRUM, ZX-81, APPLE II, DRAGON, AMIGA.
Programmiersprache ist Basic oder Assembler. Die Grundregeln inclusive EN PASSANT und ROCHADE müssen möglich sein. Die Wahl der Farbe muß frei bleiben. Die niedrigste Bedenkzeit sollte 15 Minuten pro Zug nicht übersteigen. Das Programm muß mit Kurzanleitung und Datenträger an die oben angeführte Adresse gesendet werden.
Falls möglich, ein Bild des Autors beilegen.

Spielbedingungen:

Die Turnierbedingungen werden so ausgelegt, daß jedes Programm abwechselnd einmal mit Schwarz bzw. Weiß spielt. Die Bedenkzeit wird möglichst so gewählt, daß beide Spieler gleich lange „überlegen". Jeweils das Hin- oder Rückspiel wird vollständig abgedruckt.

Der Sieger des Spieles nimmt in der nächsten Ausgabe von „ASM" an einer weiteren Runde teil.

Vorstellung der Gegner

Der Champion: COLLOSSUS 4.0 (Spectrum)

Colossus 4.0 wurde bereits in der Ausgabe ASM Nummer 5 ausführlich besprochen. Für die neu hinzugekommenen Leser wiederhole ich an dieser Stelle noch einmal die wichtigsten Merkmale dieses Programmes. Unter den 8 Bit-Rechnern wird Colossus als das stärkste Programm überhaupt bezeichnet. Ob diese Aussage stimmt, welche übrigens nicht nur vom Hersteller stammt, konnte Colossus in unserem Schachturnier leider nie unter Beweis stellen. Der Zufall wollte es, daß der erste Gegner dieses Programmes gleich IBM heißt, also ein 16 Bit Rechner. Daß dadurch die Gewinnchancen auf ein Minimum reduziert werden, dürfte wohl jedem Leser klar sein.

Colossus zeigt seine Qualitäten nicht nur in der Spielstärke, sondern auch beim Komfort der Bedingung und Darstellungsart. Mir sind nur sehr wenige Programme bekannt, bei welchen sich so viele Parameter verändern lassen wie bei Colossus. Selbst etablierte Schachcomputer bieten oft weniger Komfort als dieses Meisterwerk. Obwohl die Anzahl der einzelnen Funktionen sicher beeindruckt, ist die Bedienung des Programmes relativ einfach gehalten. Lediglich die deutsche Anleitung ist etwas verwirrend aufgegliedert.

Es existieren hier keine Tabelle oder eine übersichtliche Referenz der Befehle. So kann es passieren, daß man nach dem Befehl zum Seitenwechsel schon etwas länger suchen muß. Die Eingabe erfolgt wahl-

weise über Tastatur oder Cursortasten. Zur schnellen Eingabe, besonders für ungeübte Schachfreunde, eignet sich hier die Eingabe über Cursortasten vorzüglich. Etwas ungünstig wurde die Anzeige der Koordinateneingabe gewählt.

Gibt man beispielsweise A2 ein, so erscheint dies erst nach dem Return auf dem Schirm.

Die Darstellung des Spielfeldes ist ebenfalls auf zwei verschiedene Arten möglich: 2-D 3-D

Obwohl die 3-D Darstellung in den letzten Jahren immer mehr Freunde gefunden hat, läßt sie bei Colossus jedoch zu wünschen übrig. Einige Figuren lassen sich nur sehr schwer unterscheiden. Dieses Problem ist dadurch entstanden, daß zur Darstellung von Brett und Figuren nur zwei Farben verwendet wurden. Zum Glück gibt es noch die 2-D Darstellung, in der sich die Figuren wesentlich besser unterscheiden lassen.

Neben der grafischen Darstellung des Spielfeldes läßt sich jederzeit noch auf einen Textschirm umschalten. Dieser liefert Informationen über den augenblicklichen Spielstand, die eingegebenen Züge und die Bewertung des augenblicklich durchdachten Gegenzuges. Sogar ein Matt wird hier einige Züge vorher bekanntgegeben.

Eine weitere Möglichkeit ist, komplette Spiele auf Diskette abzulegen, um sie gegebenenfalls später weiterzuführen oder zu analysieren. Funktionen wie Zugrücknahme, Zugvorlauf, Schachuhr u.v.m. sind bei Colossus standard. Auf der Diskette befinden sich übrigens eine ganze Anzahl berühmter Partien der Schachweltmeisterschaften. Wer Lust hat, kann sogar die Parameter, nach denen Colossus eine Stellung bewertet, verändern und so eine Partie nachspielen. Trotz dieser zahlreichen Features wurde die Spielstärke dieses Programmes nicht eingeschränkt, ganz im Gegenteil.

Für mich war Colossus 4.0 wirklich ein in jeder Weise überzeugendes Programm mit vorbildlichen Eigenschaften.

Frank Brall

Programm: Colossus Chess 4.0 **System:** CPC464, Joyce, C64, C128, Atari, Spectrum/128, **Preis:** Kassette ca. 39 DM, Diskette ca. 59 DM, **Hersteller:** CDS, Silver House, Silver Street, Doncaster DN1 1HL, England, **Bezugsquelle:** T.S. Datensystem, Nürnberg.

Herausforderer: Hamlet (Atari ST)

HAMLET - so heißt ein neues Schachprogramm für den Atari ST, welches seit kurzem zum Preis von 149 DM angeboten wird. Hamlet wird auf einer 3,5-Zoll-Diskette mit einer 30 Seiten starken Anleitung geliefert. Da das Programm von deutschen Programmierern entwikkelt wurde, ist die Anleitung in verständlichem Deutsch gehalten.

Das Programm besticht durch die zahlreichen Optionen, welche selbst von Colossus 4.0 nicht übertroffen werden. Alle Funktionen des Programmes werden über die GEM-Benutzeroberfläche gesteuert, was die Handhabung des Programms zu einem Kinderspiel werden läßt. Um beispielsweise eine Figur zu setzen, klickt man den derzeitigen Standort an und wiederholt den Vorgang bei der gewünschten neuen Position.

Die Eingabe über Tastatur ist leider nicht möglich, was das Nachspielen von Partien etwas erschwert. Der Bildschirm wird während des gesamten Spielablaufes in 3 Windows unterteilt: Schachbrett, Partiefenster und Suchfenster.

Das Suchfenster dürfte besonders für den Schachprogrammierer interessant sein, denn es zeigt ständig die Hauptvariante, die Rechentiefe sowie die Bewertung eines Zuges an. Das Partiefenster zeigt die jeweils gespielten Züge an, so daß ein Mitschreiben erspart bleibt. Optionen, wie „Spielstufe wechseln", „Spielstand abspeichern", „Zugzurücknahme", „Zug vorspielen" und vieles mehr, sind jeweils über entsprechende Pull-Down-Menüs abrufbar.

Dem Schachfreund bietet Hamlet 7 Spielstufen von 10 Sekunden bis 10 Minuten Bedenkzeit pro Zug. Eine Blitzstufe und Analysestufe ist zusätzlich vorhanden. Auch sogenannte „Schachprobleme" (wie etwa „Matt in 5 Zügen") können mit Hamlet analysiert werden. Neben der Standardpartie „Spieler gegen Computer" läßt sich das Programm natürlich auch als intelligentes Schachbrett für zwei menschliche Spieler verwenden, mogeln ist in diesem Modus nicht mehr möglich. Getrennte Schachuhren und automatische Remis-Erkennung gehören ebenso zum Standard dieses Programmes wie eine erweiterbare Eröffnungsbibliothek.

Alles in allem bietet Hamlet sogar etwas mehr, als sich die meißten Schachfreunde wünschen, lediglich die Darstellung einiger Figuren hätte etwas besser ausfallen können. Man merkt daran, daß dieses Programm ein Schachprogrammierer und nicht ein Grafiker entwickelt hat. Wie hoch allerdings die Spielstärke dieses Programmes zu bewerten ist, wird sicher unser nachfolgendes Turnier zeigen.

Frank Brall

Programm: Hamlet, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 150 Mark, **Hersteller:** Alphatron, **Vertrieb:** Micro-Händler, Malmedyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.0261/665096-98

Der Zweikampf: Hamlet gegen Colossus 4.0

Wiedereinmal ist es soweit - Colossus muß seinen Titel als „ASM-Champion" verteidigen. Diesmal haben wir zum zweiten Mal einen 16-Bit-Rechner als Gegner, nämlich keinen Geringeren als den berüchtigten Atari ST. Daß Colossus 4.0 auch vor einem 16-Bitter keine Angst hat, zeigte schon der Kampf gegen den IBM in einer der letzten Ausgaben. Diesmal dürfte es jedoch etwas schlimmer kommen, so dachte wenigstens die Mehrheit der Redaktion. Wie immer schlossen wir auch hier wieder vor Beginn des Spieles Wetten ab. Diesmal sah es recht traurig für Colossus aus, denn die Wetten standen 10 zu 1 für den Atari ST. Diese Meinung wurde darauf zurückgeführt, daß der Atari ST mit einem 68000 Prozessor ausgestattet ist. Dieser Prozessor ist ein echter 16-Bitter, welcher sogar intern 32 Bit Register besitzt. Er gilt als einer der modernsten Prozessoren auf dem Markt und ist für seine enorme Arbeitsgeschwindigkeit berühmt. Da die Arbeitsgeschwindigkeit bei Schachprogrammen sehr eng mit der Spielstärke verknüpft ist, war das Ergebnis der Wetten vorrauszusehen.

Da beide Schachprogramme in ihrer Voreinstellung auf 10 Sekunden Bedenkzeit eingestellt sind, können wir uns die Wahl einer bestimmten Spielstufe ersparen. Um fair zu spielen, muß gesagt werden, daß Hamlet in der Lage ist, eine Eröffnungsbibliothek einzuladen. In unserem Turnier haben wir diese jedoch nicht aktiviert.

Wie in unserem Turnier üblich, beginnt der Gewinner des letzten Turniers das Spiel. In diesem Fall begann der Spectrum mit dem Springerzug B1-C3. Im Gegensatz zu den letzten Turnieren begann das Spiel recht heftig. Bereits im dritten Zug brachte Colossus seine Dame ins Spiel, was sonst erst relativ spät geschah. Überrschend gelang es dem Atari schon im dritten Zug, eine Figur zu schlagen. Im vierten Zug gelang dem Atari sogar ein erstes Schach-Gebot. Zwar hatten diese Züge in dem Spielstadium noch wenig Bedeutung, zeigten jedoch die Aggressivität des Atari ST. Bereits im fünften Zug kam es zum Dameabtausch. Auch in den nächsten Zügen spielte der Atari ST sehr offensiv. Teilweise kamen uns die Züge etwas unüberlegt vor, was sich durch den schnellen Verlust der angreifenden Figuren bestätigte. Fast während des gesamten Partieverlaufes benötigten beide Gegner die gleiche Bedenkzeit. Lediglich einmal mogelten beide Gegner und überzogen die Bedenkzeit um das Doppelte. Colossus wirkte in seiner Spielweise wesentlich ruhiger als sein Gegner, überraschte ihn aber wieder mit ausgetüftelten Varianten. Obwohl Colossus durch spontane Angriffe des ST viele Figuren verlor, gelang es ihm, den Materialvorteil aufrecht zu erhalten. Ab dem 35. Zug war es dann soweit: Der ST war so geschwächt, daß er in seiner Ratlosigkeit ständig den gleichen Zug wiederholte. Colossus nutzte die verschenkte Zeit des Gegners, um das Schachmatt vorzubereiten. Nachdem Colossus mit seinem Bauern auf die siebente Linie vorgestoßen war, wollte Hamlet aufgeben. Wir setzten das Spiel jedoch fort und gelangten im 53. Zug zu einem Schachmatt.

Damit war es Colossus das zweite Mal gelungen, einen 16-Bitter zu besiegen. Es ist wirklich unglaublich, was Colossus uns bisher demonstriert hat. Die Frage ist nun: Wer kann Colossus jetzt noch bezwingen?

Frank Brall

Das Turnier zum Nachspielen:

Colossus 4.0 (Spectrum)	Hamlet (Atari ST)
S B1-C3	B E7-E5
B E2-E3	L F8-B4
D D1-G4	L B4XC3
D G4-G7	L C3XD2+
L C1XD2	D D8-F6
D G7XF6	S G8XF6
S G1-F3	S B8-C6
L F1-B5	T H8-G8
K O-O	T G8-G4
L B5XC6	B D7XC6
S F3XE5	T G4-E4
S E5-D3	L C8-D7
S D3-C5	T E4-E5
S C5-B7	T A8-B8
L D2-C3	T E5-F5
S B7-A5	S F6-E4
S A5-B3	S E4-C3
B B2-C3	L D7-E7
T A1-D1	L E6-C4
B E3-E4	L C4XF1
B E4XF5	L F1-C4
B F2-F4	T B8-B5
T D1-E1+	K E8-F8
S B3-D4	T B5-A5
T E1-E7	K F8XE7
S D4XC6	K E7-F8
S C6XA5	L C4XA2
S A5-C6	B A7-A6
K G1-F2	L A2-D5
S C6-B4	L D5-E4
S B4XA6	B C7-C6
S A6-B8	K F8-G8
B G2-G4	B C6-C5
S B8-D7	L E7XC2
S D7XC5	L C2-D1
B G4-G5	L D1-C2
B F5-F6	L C2-D1
K F2-E3	L D1-C2
K E3-D4	L C2-D1
B C3-C4	L D1-G4
S C5-E4	L G4-F5
B C4-C5	L F5-G6
B C5-C6	L G6-F5
S E4-D6	L F5-E6
B F4-F5	K G8-H8
B F5XE6	B F7-E6
B C6-C7	B H7-H6
	(Atari gibt auf)
B C7-C8	K H8-H7
B F6-F7	B E6-E5
T D4-E5	K H7-G6
B F7-F8 DAME	B H6XG5
D C8-E8	K G6-H7
D E8-H5	MATT

„Kniffel-Schach“: Die Auflösung der Fragen aus ASM 1/87

Aufgabe 1

Es müssen 278 Gewinn-Partien gespielt werden. Remisen zählen ja nicht. In jeder Partie scheidet ein Spieler aus. Nur der Turniersieger bleibt als letzter ungeschlagen übrig.

Aufgabe 2

Auf f5 kann kein wS, wL, wT sein, also nur eine schwarze Figur!

„f5“ als schwarze Wandlungsfigur? Der a-Bauer hätte hierzu wenigstens 2mal schlagen müssen (den wT, wS), so daß 7 Figuren zum Einsetzen übrigbleiben. Da aber der „sTh8“ nicht hätte „hinausziehen“ können, kann Schwarz also nicht umgewandelt haben. Daraus folgt: Auf f5 steht ein sT. Damit der „sTh8“ hinausziehen konnte, mußten vorher die schwarzen g/h-Bauern über kreuz geschlagen haben (beide wS), so daß sich jetzt die Gesamtposition zwangsweise ergibt:
sTf5, sBa4, wTb1, wLc1, wLf1, wTg1 und sSd1! Letzter Zug: Sf2-d1 matt.

Aufgabe 3:

Der wK konnte zuletzt nicht gezogen haben. Bf7xe8? Unmöglich, denn dann hätte Weiß insgesamt mehr als 3mal geschlagen: 1mal mit dem g-Bauern, 3mal mit dem f-Bauern (um umwandeln zu können) und mindestens 1mal mit dem c-Bauern (Bc7xb8T), denn auch einer der beiden wT muß ein Umwandlungs-Turm sein, weil der Original-Turm von „a1“ seinen Eckbereich nie hätte verlassen können! Daraus folgt auch, daß der „wSg8“ kein Umwandlungs-Springer sein kann! Lf7xe8 ? Unmöglich, weil dies der 4. Schlagfall durch Weiß gewesen wäre! Weiß hatte bereits 3 Schlagfälle hinter sich: für beide Umwandlungen und mit dem g-Bauern.
Also wurde sD auf „h3“ geschlagen: Bg2xh3 !

Und hier sind die neuen Aufgaben für unsere KNIFFEL-Freunde:

Aufgabe 1

Schwarz setzt mit 1 Zug patt !?
Setzen Sie noch auf die markierten Felder folgende Figuren ein: 1 sT, sL, sS, sB.

Aufgabe 2

Weiß hatte im letzten Zug dieser Partie umgewandelt. In welche Figur?

SCHACHECKE

Aufgabe 3

Das kleine Kniffelschach-Rätsel

PETER KRYSTUFEK D-7250 Leonberg

WAAGRECHT:

1. engl.: Krieg
4. frz.: König
6. Teil des Schachspiels
11. Lebensgemeinschaft
12. frz.: im Vorübergehen (Abk.)
13. unentschieden
15. Abk. United States
17. chem. Zeichen für Indium
18. math. unbekannte Größe
19. frz.: mich
20. chem. Zeichen für Europium
21. Teil des Schachspiels
22. elektronisches Teil
23. Schachfigur
25. chem. Zeichen für Radon
26. Abk. Summa
28. Augenkrankheit
29. Monat
30. Abk. unter anderem
32. Schachfigur
34. Teil des Schachbretts
35. Gruß
36. Ziffer
38. Gegenteil von hier
40. Kopiergerät-Farbe
42. Beginn
43. Abk. Atmosphäre
45. Stadt in Frankreich
48. arabischer Fürstentitel
50. engl.: nein
51. Teil des Schachspiels
52. Schachfigur

SENKRECHT:

1. Schachspiel-Parteien-Farbe
2. Vorfahr
3. lat.: König
4. unentscheiden (plural)
5. großes Schach-Treffen
6. Schachfigur
7. Abk. Reaumur
8. lat.: und
9. Teil des Schachgeschehens
10. Teil des Schachspiels
13. Berühmter Pferde-Name
14. Schachfigur
16. Schach gegen mehrere Gegner
24. frz.: Verzeihung
25. Terroristen-Organisation
27. Schachfigur
31. Teil des Schachgeschehens
33. Wasservogel
37. chem. Zeichen für Erbium
38. Schachfigur
39. engl.: oder
41. Straußenart
44. törichter Mensch
46. veraltete Anrede 2. Person
47. Abk. sine loco
49. verschiedene Vokale

c16chris

TAUSCH

BIG-BYTE sucht Tauschpartner auf C-64 und Amiga !!!
Ruft an: (ab 13 Uhr) 05250/283 - Ralph! Neuste Games vorhanden! Greetings to: MIGGES, Dr. M, AMIGO, DANISH GOLD & CFB.

*******ATARI 800 XL*******
Tausche Software für Atari 800 XL auf Diskette und Kassette. Schickt Eure Liste an:
Ernst Fürthaller, Nr. 138,
A-4775 Taufkirchen/Prom

Suche Tauschpartner(in) für C-64
Habe Top-Games
Listen an:
KPL Delbol Alexandre
Gttr-Cie StdDST-KL III
SPB 10 - 4090 BSD

**** CPC-6128 ** CPC-6128 ****
***** CPC-6128 *****
TAUSCHE und SUCHE Programme aller Art auf 3-Zoll-Disk! Schreibt bitte an:
Michael Fechter, Cuxhavener Straße 13, 1000 Berlin 21

****** COMMODORE 64 *******
Wir suchen zuverlässige Tauschpartner und Kontakte !!!
Tel.: 06198/7576 Rene, 06198/9211 Jens
Bitte nur von 15 bis 20 Uhr anrufen!

Tausche Akustikkoppler Neupreis 450,- DM mit Interface + Software gegen Programme-Module oder anderes!
Tausche auch Original Hotel und Mythos. Tel.: 07125/8544

Suche/Tausche Software für:
Atari 800 XL/XE oder Commodore 64/128. Liste für Atari-Spiele an:
Karsten Lehmann
Thehede 31
4354 Datteln oder
Rainer Nortmeyer
Im Kehrwinkel 13
4354 Datteln
Liste für Commodore-Spiele an:
Thorsten Idahi
Hagemer-Kirch-Weg 44
4354 Datteln

!*!* CPC 464, 664, 6128 !*!*
An alle CPC-Freaks! Tausche Top-Games! Schickt 1,- DM Rückporto oder Eure Liste von Programmen und Spielen an:
Daniel Graf, Ortsstr. 26,
8949 Hasberg!
Verkaufe auch Originale auf Kass. und Diskette! Anfragen !!! Schn. Super Games 1 für 49,90 DM; Schn. Super Games 3 für 49,90 DM (disc), Kassette: Bomb Jack 22,16 DM, Commando 22,17 DM, Sorcery 22,96 DM, Chuckie E. 2 für 20,- DM, Chuckie Egg 1 oder Binky für je 7,63 DM, Spellbound 10,- DM und Juggernaut 20,- DM (alle auf Cass.) u.s.w. Adr. s.o.!

CONTACT

Neu: mit Laden — **GAMESOFT** — **Neu: mit Laden**

Hospitalstr. 6, 6450 Hanau, Tel. 06181/252381
HOTLINE tägl. von 10-18 Uhr, Samstag 10-13 Uhr
Spiele- und Anwenderprogramme für alle Computer

C-64	Kass.	Disk.
The Pawn		69,–
Alien Ego		67,–
World Games	44,–	62,–
Ultima IV		67,–
R.M.S. Titanic		57,–
Gem-Stone Warrier		67,–
Questron		67,–
Sentinal		57,–
Paperboy	44,–	57,–
Marble Madness		62,–
Jewels of Darkness	57,–	67,–
Infiltrator	44,–	64,–
Champion ship Wrestling		62,–
Destroyer		67,–
Robot Rascals		89,–
Game Killer Modul		59,–
Turbo Tape	19,–	
A.C.E.	34,–	
Jump Jet	34,–	
Ghost'n Goblins	34,–	
Saboteur	34,–	

Freeze Frame MK III 137,–

C-16	Kass.
Commando	34,–
Zarcon Wars	15,–

Atari XL	Kass.	Disk.
Hardball	44,–	59,–
Summer Games I		49,–
Solo-Flight II		54,–
Ultima IV		67,–
Super Huey	44,–	
Game Stone Warrier		67,–
Questron		67,–

Schneider	Kass.	Disk.
Infiltrator		57,–
Sae Combat		57,–
Winter-Games	44,–	59,–
1942	44,–	
Tomahawk		57,–
Way of the Tiger		54,–
Star Glider		79,–

Auch jede Menge Anwendungsprogramme und viele, viele Spiele mehr. Fordern Sie unsere Liste an, bitte legen Sie 1,30 DM in Briefmarken bei. Lieferung per Nachnahme 5,– + Porto 1,50. Bitte unbedingt Computertyp angeben!

Spitzen-Software am laufenden Band

Genesis-Super-Assembler

für C-16/116/Plus 4

Der zur Zeit leistungsstärkste Assembler!
Komplett mit Anleitung und Demo-Programm.

Bestell-Nr.: SPOK (Kassette) **15,– DM**
Bestell-Nr.: SPOD (Diskette) **15,– DM**

THE GAMES - *Software*

Postfach · Am Stad 35 · 3440 Eschwege · Tel. 05651/30011

CSJ

COMPUTERSOFT JONIGK

Wir haben für Sie über 150 verschiedene Spiele auf Lager und jeden Tag werden es mehr. 17 verschiedene Mastertronic Games z. B. Hektik, Formula 1, Oblido, Speed King je DM 9.90 und natürlich die CSJ Anwenderprogramme Adress, Datei, Vokabel, Text, Utility je DM 29,90.

C 16/116/Plus 4		Disk	Cass
Sun Street (The Newsboy)		39.–	29.–
Danger Diamonts		39.–	29.–
Jump Jet	(+16K/Plus 4)		39.–
Mercenary	(Plus 4)		39.–
Mercenary Compendium	(Plus 4)		39.–
Saboteur	(Plus 4)		39.–
Grandmaster			29.–
Winter Events			29.–
Wimbledon			29.–
Intern. Karate			29.–
Yie ar Kung Fu			39.–
Dark's Dilema			29.–
European Games			29.–
Cyborg			19.–

	Cass
Robo Knight	9,90
Shark	9,90
Auriga	9,90
Booty	9,90
Killapede	9,90
Varmit	9,90
Guzzler	9,90
Runner	9,90
Winnie Witch's Superbroom	11.90
Mission Mars	11.90
Loco Coco	11.90
Lunar Docking	14,90
Tazz	19.00
Vox	19.00

Mindestbestellwert DM 30.– Nicht vergessen CSJ NEWS anfordern

VIZA SOFTWARE

3000 Hannover 1
An der Tiefenriede 27
Tel.: Service 0511/886383
CSJ COMPUTERSOFT JONIGK

Riesenauswahl an Software sofort CSJ NEWS anfordern bitte Computertyp angeben Händleranfragen erwünscht

---

KONTAKTE

*********** C. P. S. ***********

is looking out for new swap contacts. Send letter or disks to
CPS, PLK 027603, 5414 Vallendar, W.-Germany

Der Spectrum-User-Club Wuppertal versorgt auch SIE mit Informationen und Programmen rund um Sinclair's ZX SPECTRUM (schon seit mehr als 3 Jahren). Unser Software-Service und das monatliche Club-Info werden Ihnen gefallen. Fragen Sie andere Spectrum-User!
Info gegen Rückporto von
Rolf Knorre, Postfach 20 01 02,
5600 Wuppertal 2

*** * * Hallo C-16 Freunde * * ***
Wir suchen noch Mitglieder für unseren C-16 Spitzenclub!
Info bei: Markus Schaper
Muldeweg 7, 3300 Braunschweig

Wer tauscht Software für CPC 464, kaufe auch billige Spiele. Mit Liste an: Jörg Artischewski, Ilsenburgerstr. 56b, 3388 Bad Harzburg
Antworte garantiert!

***** Größter C16/116/+4 Club *****
Biete einen tollen Service u.a. Fachzeitschrift auf Datenträger.
Informationen gegen 1,30 Porto!
Hacker, Im Wingert 10, 5440 Mayen 14

Hallo 4132 Kali (Richtig gehört)
Suche C16/116 und Plus 4 Anwender im Raum Lintfort, zwecks Software- u. Informationsaustausch.
Detlef Hoppe ab 21 Uhr: 02842/5847

C16/116/+4-Anwender und Einsteiger
Endlich ein Club speziell für uns. Kostenlose Informationen bei:
hrc e.V., Laschinsky, Bauerland 15, 4800 Bielefeld 1

VERSCHIEDENES

* * * * * * * * * * * * * * * * *
* **WER SUCHT** *
* VC-20 intern + 19 Compute *
* 60,- DM *
* Tastatur (einwandfrei) 90,- DM *
* Netzgerät VB 50,- DM *
* Platine (defekt) VB 60,- DM *
* Datasette 1530 50,- DM *
* 32 KB Erw. + Prg. 110,- DM *
* Schnell melden unter *
* Tel.: 07822/19768. Vielen Dank! *
* PS: Ralf zahlt auch Porto *
* * * * * * * * * * * * * * * * *

* * * * * * * * * * * * * * * * *
* **D I S K E T T E N** *
* 5 1/4", 48 tpi, DM 0,99, 2d *
* 3 1/2", 135 tpi, DM 3,99, 1DD *
* auch andere, bew. Garantie *
* Allg. AUSTRO-AG, Ringstr. 10 *
* 8057 Eching, Tel: 08133/6116 *
* * * * * * * * * * * * * * * * *

Verkaufe C 16 zum Ausschlachten
C-16 Spielespeedking, Bandits at Zero und Datasette 1531. Bitte melden bei: Michael Reber, Mündenerstr. 76, 3104 Unterschlüss, Tel.: 05827/372 ab 17 Uhr.

---

* * * * * * * * * * * * * * * * *
* **ENDLICH !!!** *
* 700 Softwaretests sofort gefunden. "ASM"- Gesamtinhaltsverzeichnis für DM 10,-- (Schein) bei: *
* Andre Fuhrmann *
* Severingstr. 27 *
* 1000 Berlin 47 *
* * * * * * * * * * * * * * * * *

Für C16/116/Plus 4 kostenlos !
Infos-Tips-Angebote-Umbauten
*** vom Computerfachmann ***
Erweiterungen + Reparaturen
Noch Fragen ? Freiumschlag an:
Elektronik-Technik-Peters
Tannenweg 9, 2351 Trappenkamp

Plus 4: Deutsche Schreibmaschinentastatur mit allen Umlauten und Sonderzeichen auf E-PROM. Einfacher Austausch. In allen Betriebsarten benutzbar. Tel.: 04209/5390

ANKÄUFE

Suche C-16 (auch defekt) für geschenkt, da sehr, sehr armer Schüler. Sendung bitte an:
Eric Stoffel, 55, rue Ermesinde,
L-1469 Luxemburg

Suche Team-Manager/Spitfire 40/Raid 2000/Elite/Wintergames/Gunboat für C-64 auf Cassette.
Biete Solo Flight und Mission A.D. Original je 20,- DM.
Tel.: 040/496211 (Thomas)

******* Suche Oniverse *******
von Omnitrend (800 XL) !!!
Angebote an: Ernest Krzywon, Amthausberger Weg 38,
4970 Bad Oeynhausen
Tel.: 05731/92147 von 12 - 15 Uhr

Suche für Commodore 8032 SK Textverarbeitung, Fakturierung oder Lagerkartei.
Fa. Neusser OHG, Wiesenaue 2,
6330 Wetzlar, Tel.: 06441/1454
oder 76747

Suche Software für C-16 + 64K auf Diskette. Angebote bitte mit kurzer Beschreibung und Preis an:
Hubert Mühlbacher, Plattenberg 3,
8221 Waging

---

* * * * * * * * * * * * * * * * *
* **Suche C-64! Suche C-64!** *
* Zahle gut!! *
* Verkaufe VC-20 16K R. *
* + Top-Spiele, suche 3KB Erw. *
* Angebote unter 09228/1565 *
* **Suche C-64! Suche C-64!** *
* * * * * * * * * * * * * * * * *

Software für ATARI XL/XE, ATARI ST, COMMODORE AMIGA, C-16, COMMODORE C-64, ZX-SPECTRUM, SCHNEIDER JOYCE, SCHNEIDER CPC und MSX sowie Leer-Disketten, Joysticks, Joystick-Adapter:
Kostenlose Liste anfordern! **natürlich von:**

Computer-Software

ha ku soft

Bahnstraße 38

4000 Düsseldorf 1

Tel.: 0211/328555

Wer hat die gute Spielesoftware mit Tastatursteuerung (C-16)?
Infos an: Thomas Kratzer
Chasa Fastain, CH-7552 Vulpera

CPU 464/664
Suche und tausche Software. Verkaufe Steve D. Smooker, Macadam Bummer a 20,- DM. Suche Dragons Cair usw. Michael Schlitt, Fasanenweg 1, 4459 Uelsen.

Suche Druckknopf für MPS-802 oder defekten Drucker MPS-802. Zahle Gut. Compliliere Basic-Programme mit Austro-Speeder CCA. 3 - 10mal schneller, gegen geringen Kostenbeitrag. Anfragen und Information unter 09353/3864.
Ps. Tausche C-16-Plus/4 Programme auf Diskette!!!

C-64 Besitzer sucht gebrauchte Floppy 1541!
Da finaziell sehr am Ende, bitte Preise bis 30,- DM. 0991/25129, nach Roland fragen!!!

Ich suche einen gebrauchten **Curran-Microspeech-Sprachsyntesizer**. Nur mit Anleitung ! Angebote an: R. Buck, Paukengasse 2, 7900 Ulm.

Suche noch guterhaltenen C-64 mit Floppy. Zahle bis 600 DM. Tel.: 06541/497 Austria (Martin verlangen)
Martin Sommerbichler,
Hotel Tirolerhof, A-5754 Hinterglemm

***** **H I L F E ! ! !** *****
Suche C-16 + 64K Programme
Nur Diskette !!!
An: Hubert Mühlbacher, Plattenberg 3, 8221 Waging, Tel.: 08681/772

Plus 4: Suche Speichererweiterung zum Selbstbau. Wer kann helfen? Biete Hard- und Software für C-16 und Plus 4. Tel.: 04209/5390

Suche zuverlässigen Tauschpartner, 100%ige Antwort an:
Christian Doeres, Fridrichstr. 5d, 5550 Bernkastel-Kues

VERKÄUFE

C16/116 RAM-Umbau 64 KBYTE in 1. Tag für 1000 DM nur bei mir kostenl. Durchs. auch Reparatur ***beim Computerfachmann***
Noch Fragen? Freiumschlag an:
Elektronik-Technik-Peters
Tannenweg 9, 2351 Trappenkamp

* * * * * * * * * * * * * * * * *
* *** **Für C16/116/PLUS 4** *** *
* 3+1 Software in C16/116 198 DM *
* 3+1 Dito in Deutsch 248 DM *
* Umbauset C16/116 64K 50 DM *
* Umbau C16/116 64K m. Gar. 100 DM *
* LOGO für C64 159 DM:
* Jetzt 49,50 DM *
* Elektronic Datasette
* nur 98,50 DM *
* Elektronik-Technik-Peters *
* Tannenweg 9, *
* 2351 Trappenkamp *
* * * * * * * * * * * * * * * * *

Verkaufe fast neuen C-16 + Datasette + 2 Bücher + Joystick + rund 20 Programme für 400,- DM. Mehr Information: Tel. 0751/92972
Schenke kostenlos dazu ZX-81 + 16K + 20 Programme.

Verkaufe C-116 mit Datasette
Handbuch und Basiclernkassette für 85,- DM ca. 10 Monate alt.
Tel. 05924/1279.

COMMODORE VC-20 zu verkaufen + 25 Modulspielen und 75 auf Cassette. Spiele auch einzeln erhältlich. Tel. 0251/788451.

* * * * * * * * * * * * * * * * *
* + + **Achtung, Achtung!** + + *
* Verkaufe CPC 464, komplett mit *
* Handbuch, Democassette und *
* weiteren Programmen. Fast *
* neuwertig, für nur 500,- DM. Bitte *
* schreiben Sie an: *
* Günter Seebauer, Sportplatz 12, *
* 8852 Bayerdilling, *
* Tel.: 09002/3840 *
* * * * * * * * * * * * * * * * *

Verkaufe C16 + Hand u. Lehrbuch + Datasette + 9 Spiele, Gesamtpreis 270 DM, Neuwert 480 DM
Anfragen: Michael Schulz,
Tel.: 02101/273420

* * * * * * * * * * * * * * * * *
* **Für C16/116/Plus 4 Preiswert** *
* Turbotape Super (64K) 19,50 DM *
* Elektronik Datasette 98,50 DM *
* 3+1 Software Englisch 198,00 DM *
* 3+1 Software Deutsch 248,00 DM *
* Plus 4 geprüfte Ware 298,00 DM *
* Plus 4 dito deutsch 348,00 DM *
* Floppy 1551 Restp. 389,00 DM *
* Elektronik-Technik-Peters *
* Tannenweg 9, *
* 2351 Trappenkamp *
* * * * * * * * * * * * * * * * *

PLUS/4 + Floppy + Datasette + Interface Neu! Preis: VB. Auch einzeln!!! Zuschriften an:
Frank Reichmann, Kirschenstr. 21, 5309 Meckenheim, Tel.: 02225/3716

C16 umschaltbar auf 64K mit der Datasette und Datenmithörgerät, viele Spiele und Programme dazu, alles wie neu aus 1986! VB: 199,- DM
Boye, Tel.: 04522/4134

Achtung:
Private Kleinanzeigen in »ASM« sind jetzt noch billiger! 5 Zeilen kosten nur noch 5,– DM

Verkaufe C-16 mit Datasette und ein TOP-GAME, Intern. Karate um 250 DM (C16 2 Monate alt)
Tel.: 06541/407 Austria (Martin verlangen!)

C-16 Softpaket mit 22 Programmen für nur 20 DM! Info oder direkt bestellen bei: Torsten Gilsbach, Neuastenberger Str. 1, 5788 Winterberg 7

Vier Gewinnt * C-16 Version
Das bekannte Strategiespiel für zwei Spieler. Supergrafik in 3-D. Cassette für 10,- DM bei:
Alwin Günther, Eduard-Flach-Str. 9, 8940 Memmingen
Keine Raubkopie, Programm selber entwickelt!

* * * * * * * * * * * * * * * *
C-16/116 * C-16/116 * C-16/116
20 Spiel- und Anwenderprogramme (keine Raubkopien) für nur 20 DM. Alle Programme sind auf Kassette. 20 DM als Schein oder Scheck an:
Daniel Beitlich
Kleine Höllbergstr. 6
6000 Frankfurt/Main 50
oder kostenloses Info anfordern!
* * * * * * * * * * * * * * * *

Verkaufe C-16 + 64K + Datasette + Handbücher + Netzteil + Basic-Kurs, guter Zustand, wegen Systemwechsel für 180,- DM + Porto.
Tel.: 05451/6826

PLUS 4 mit Datasette, Basic-Kurs auf Kassette, Buch, Joystickadapter, Lehrbuch, 4 Spiele, Originalverpackung, alles wie neu nur DM 200,-
Tel.: 06638/1503

* * * * * * * * * * * * * * * *
C-16, C-116, Plus 4 - Superspiele
Info gegen Rückporto bei
Hannes Kaltenbach, Prielmayerstr. 16,
7990 Friedrichshafen 1
* * * * * * * * * * * * * * * *

***** AMIGA-SOFTWARE *****

Flight Simulator II	120,00
Defender of the Crown	115,00
Printmaster Plus	120,00
Istant Music	99,00
Super Huey	80,00
Chessmaster 2000	90,00
Ultima III	125,00
Hex	80,00
Monkey Business	60,00
Mean 18	90,00
Starfleet I	120,00

Komplette Aufstellung **kostenlos** erhältlich von Richard Small, Oberhöchstadter Str. 53 b, 6370 Oberursel/Taunus,
Tel.: 06171/53863

+ + + C-16/116/Plus 4 User + + +
Ich habe Superprogramme, Info = 80Pf.
Suche Tauschpartner! Anfragen an: Michael Husen, Ritterhuderstr. 55, 2800 Bremen

******* GUAZUELA ******* - versetzen Sie sich in die Rolle des Präsidenten einer Bananenrepublik! Komplexes Simulationsspiel! Cassette 15,- DM, Diskette 3" 25,- DM (als V-Scheck oder in Scheinen) - Thomas Naumann, Blücherstr. 13, 2300 Kiel 1

Achtung TOP-GAMES ** Achtung TOP-GAMES ** Achtung TOP-GAMES
Hallo Leute. Schüler verkauft seine Softwaresammlung für nur 60 DM pro Disk. Habe fast Alles. Also! Wünsche aufschreiben und nichts wie ab an:
Ditmar Freitag, Lärchenweg 20, 7820 Titisee-Neustadt
******** ES LOHNT SICH ! ********

Verkaufe: Atari 800 XL + Floppy 1050 + Recorder 1010 + 7 Spiele + 10 Disketten + 3 Joysticks = 1.100,- DM.
Auch einzeln, Preisliste von:
Stefan Markwitz, Freiherr-v.-Rotsmannstraße 40, 3559 Allendorf/E.

* * * * * * * * * * * * * * * *
***** Verkaufe ZX-81 *****
ACHTUNG!!! Super-Angebot für Atari-Interessenten (für Anfänger oder Umsteiger): ATARI 800 XL + Datasette + Handbuch + Superspiele für lächerliche 200 DM (+ Porto) abzugeben. Gerät ist erst ein halbes Jahr alt und in TOP-Zustand. Interessenten schreiben an:
Klaus Ziegler, Danziger Str. 1, 3407 Gleichen oder
Tel.: 05592/661
* * * * * * * * * * * * * * * *

Verkaufe 27 Originalspiele für C-16 13,- DM + Porto + Verpackung, z.B. Winterolympiade, Commando, Beach-Head, Torpedo run...
Tel.: 089/802602, Christian Lang, Obere Lagerstr. 9, 8039 Puchheim

VC-20 Software zu Kleinstpreisen. Original Steckmodule und Kassetten bis zu 80% reduziert. Liste gegen 80 Pf. bei Michael Behle, Stryckweg 48, 3542 Willingen.

Kennen Sie Computer-BRIEFSPIELE?
Möchten Sie einmal einen Staat zur Zeit Napoleons regieren, eine Firma leiten, das Weltall erkunden, Ihren Fußball-BL-Verein managen? Infos zu EDV-verwalteten Simulationsspielen bei:
D E C O S GmbH
Postfach 83 12 12
6230 Frankfurt/M. 80

Schneider-CPC-Programme für alle Versionen preisgünstig bei Friedrich Neuper, 8473 Pfreimd, Postfach 72. Fordern Sie einfach das kostenlose Info an!

C-64 Originale:
Disk: Mail order Monsters, Codename Mat 2, Sam Fox Strip Poker je 20,- DM.
Cass: Breakdance, Cylu, Super Game 2 je 10,- DM.
Disk: PROTEXT für C128 35,- DM!
Garantier keine Kopien! Alles in Original-Verpackung! Bitte keine Anrufe! Thilo Schirmer, Nr. 175, D-3352 Wenzen.

ATARI 800 XL, 1050, 850 XL u.a.
Preisinfo von Peter Kaiser, Zentgrafenstr. 41, 6905 Schriesheim, Tel.: 06203/63371

*********** GUAZUELA ***********
Versetzen Sie sich in die Rolle des Präsidenten einer Bananenrepublik! Komplexes Simulationsspiel für alle CPCs. Cassette 15,- DM, Diskette 3" 25,- DM als V-Scheck oder in Scheinen an:
Thomas Naumann, Blücherstr. 13, 2300 Kiel 1

****
* GEISLER GmbH: Hotline (0211) 578081 4000 Düsseldorf 11 : Leostr. 1 : Prost Neujahr, lieber Leser! Hier wieder ein Teil unserer Angebote: GPC 20-II-XT, kompl. Rechner, 640KB, 20 MB Festplatte, Floppy, Service, Garantie, nur DM 2.499,- (unglaublich aber wahr): COMMODORE AT und COMMODORE AMIGA zu unglaublichen Preisen. Anrufen und staunen :: 20MB Festplatte, Controller, Kabel, wirklich nur DM 1.088,- (toll nicht?) ::NEC P6, 24 Nadeldrucker, der leise ALLES-KÖNNER, DM 1.299,-(da lacht das Kundenherz) :: STAR Drucker NL 10 DM 749 (echt super!) :: WORD PERFECT 4.1., deutsch, Originalware DM 1.089,- (Hurra!) :: GEISLER'S SOFTWARE KATALOG, die umfassende Marktübersicht mit SPEZIALPREISEN; Schutzgebühr DM 5,- (Schein oder Briefmarken) :: GEISLER ist Vertragshändler für COMMODORE, TANDON, BROTHER, THOMSON. Sonderangebotsliste GRATIS anfordern! :: Beachten Sie auch weiterhin unsere Kleinanzeigen mit den kleinen Preisen! :: Wir wünschen Ihnen ein gutes neues Jahr :: Ihre GEISLER GmbH :: Hotline (0211) 578081 *
****

Lern- und Trainingssoftware für Schneider und Commodore. Psychol.-pädag.-Praxis, Bergstr. 34, 6900 Heidelberg, Tel. 06221-474711/Info anfordern.

****C16/116**** Kfm. Softw., Systemsoftware * Userport 24 I/O-Kanäle. Info gegen Freiumschlag bei Alfred Lämmerzahl, 4100 Duisburg 17, Saarstr. 85, Tel. 02136/13994.

****TOP-SPIELE für C16****: Gery, Moon-Flighter, Poker, Jump-Man, Pferderennen, Turmspringen, Black-Jack, Cowboy-Duell, Pac-Mac, Frei-Kampf, Shaolin, Affenwurf, Autorennen, Malprogramm, Mover, Fressman, Poker II, Tankwars, Oil or Texas, Mimi, Diam, Mistermind, Vitman, SOS, Schiffbruch, Duell, Frog-Match, Soundmaschine. Sie können sich 8 Programme aussuchen für 10,- DM bei Nachnahme 13,60 DM.
Jürgen Arns, Jugendheimstr. 1, 5550 Bernkastel-Kues.

Verkaufe für C16/116: 20 Garantierte Top-Spiele auf Kassette u. a. Dame, Kniffel, U-Boot usw. Zahlung: Vorauskasse DM 20,-. Nachnahme 24,- DM. Bestellung: Telefonisch unter 02773/3411 oder direkt bei Frank Diesner, Industriestr. 48, 6342 Haiger 1; weitere Information unter Tel. 02773/3411 ab 16 Uhr.

C16/Plus/4! Anwender und Spielprogramme in großer Auswahl für nur 1,- DM/Stück. Liste gegen Rückporto bei: Jürgen Roumen, Eichenstr. 49, 4054 Nettetal 1.

C16 Games (Topball, Domino, IRA, Cave, Diggy, Diam, Bacugammon, Rom) + Kassette für 10,- DM + Porto. Info gegen Rückporto bei Horst Meyer, Overgünne 89, 4600 Dortmund 30.

Software für:
C16/116, C64/128, Spectrum und ZX 81, Atari, Svi 318/328, Laser 110, 210, 310, VZ 200, ab 7,50 DM, Computer angeben. Kostenlos Info: Firma Jupitersoft, Höttinger Str. 34b, 8836 Ellingen.

***** C16/116-Grundversion*****
Textadventure (Eigenproduktion) Werner Barwig - Tape - Nach Lader Bodelschwinghstr. 19, - Vorkasse - 6418 Hünfeld 1 - 10-DM-Schein.

Achtung! VC-20 Besitzer! Supersoftware zu unglaublichen Preisen! Info kostenlos!
X-TRA Datendienst, Colmarer Str. 57, 7000 Stuttgart 40.

Wegen Systemwechsel biete ich meine Programm-Sammlung an für C64, suche Amiga-Programme. Liste anfordern bei: Jürgen Klein, Kürtnerstr. 46, 5060 Bergisch Gladbach 2

Achtung C16/116, Plus/4-User!!!
Verkaufe Disc vollgepackt mit 24 Spielen und 9 Anwendungsprogrammen für 10,- DM (Poker, Mastermind), Helikopter, (Annon, Kniffel, usw.) Schickt einen 10-Mark-Schein an Michael Grahneis, Stefanstr. 1, 5551 Monzelfeld und Ihr erhaltet umgehend die Diskette. Tel. 06531/3949

Plus/4 C16/116
Super Vokabelprogramm, beliebig viele Vokabeln können eingegeben werden. Kas.: 19,- DM; Dis.: 25,- DM Tel. 02202/30283 (Tobias).

Textedition für C16/116 Plus/4
Ein Super-Textverarbeitungsprogramm nur auf Diskette (64K) für nur 68,- DM (incl. MwSt.) + Porto per NN. Kostenlos Info anfordern bei Firma Frank Schmitz, Kurzer Weg 1, 5206 Neunkirchen 2, Tel. 02247/8111.

Assembler für C16/116 Plus/4
Ein Komfort-Assembler mit vielen Extras nur auf Diskette für nur 45,- DM (incl. MwSt) + Porto per NN. Kostenlos Info anfordern bei Frank Schmitz, Kurzer Weg 1, 5206 Neunkirchen 2, Tel. 02247/8111.
Auch bei Joysoft erhältlich.

Wenn Sie eine Privatanzeige in »ASM« aufgeben möchten, verwenden Sie bitte die Kleinanzeigenkarte am Anfang dieser Ausgabe!!!

Commodore C16/116 Plus/4
Hardcopy - Hardcopy - Hardcopy druckt Ihre Bildschirmgrafik in max. 60 Sek. auf ca. DIN A4 Größe aus. Für 16K und 64K Version geeignet. Als Kassette oder Diskette für nur 19,-DM. Porto per NN bei: Frank Schmitz, Kurzer Weg 1, 5206 Neunkirchen 2, Tel. 02247/8111.

Biete User-Software für C16 zu günstigen Preisen. Info gegen Rückporto bei: Frank Gustik, Am Ginsterberg 42, 5110 Alsdorf.

VC-20 Programme vorrätig
Angebotsliste gegen 1,30 DM in Briefmarken bei der Basic-Programmbibliothek, Inh. Horst Querfurt, Postfach 84 30 42, 4320 Hattingen 14.

C16/116 preiswerte Software
17+4, Glückspiel, Schiffeversenken, Knobeln, Bakkarat, u. a., Preis a 3,-DM bei Jürgen Schramme, Postfach 16 31, 3260 Rinteln 1.

****
* **C-16/116/Plus 4 Anwenderprogramme** *
* Turbo Tape 15,90 *
* Music Master 22,90 *
* Paint Box 19,90 *
* Graphic Designer 15,90 *
* Utilities C-16 27,90 *
* Text C-16 27,90 *
* Micro Datei/Micro Kalk je 22,90 *
* Tel. Bestellungen: 07307/6230 *
* Comp. Service, PF 1304, *
* 7913 Senden *
****

C-16 Low-Cost-Software Plus 4
Varmint-Guzzler-Bandits at Zero-Terra Cognita-Netrun 2000-Trizone-Tazz-Video Meanies-P.o.D.-Big Mac-Powerball-Video Poker-Robo Knight-Climb It-Winnie Witch-Shark-Hulk-Monty on the Run-Speed King-Kane-One Man and his droid-Kung Fu Kid
Preis pro Spiel nur 9,90 DM
Comp. Service, PF 1304, 7913 Senden

C-64 Super-Spiele-Paket
C-64 nur auf Disk: Alien, Powerstar, Slap, Shot, Phönix, Liebesfilm, Int. Tennis usw. Das Ganze kostet Euch 12 DM, bei Nachnahme 15 DM.
Christian Doeres, Friedrichstr. 5d, 5550 Bernkastel-Kues

****
* **C16/116/PLUS 4 GRAFIK - CAD** *
* Zeichen- und Grafikprogramme für 16K-Version. Ein CAD-System (Basissys.) für die 64 K-Version. Anwendbar für technische Zeichnungen u.a. Ein umfangreicher Befehlssatz ermöglicht einfaches Bearbeiten einer Zeichnung (zoomen, duplizieren, drehen, spiegeln, transferieren, löschen) 16 Ebenen *
* Info gegen Porto: *
* Dipl.-Ing. M. Raetzel, *
* Ulvenbergstr. 6, *
* D-6100 Darmstadt 13 *
****

C-16/116/Plus 4 Software en Masse!
Verbilligte Preise: Über 200 Artikel Lieferbar! Katalog von Softi Soft, Blanckennagelweg 9, 4770 Soest, Tel.: 02921/4359 RÜCKPORTO !

Neues & Bekanntes

auf dem Softwaremarkt für Ihren CPC, MSX oder Joyce-Computer

Etagraf
Das Haushaltsbuch mit Grafik
Verwalten Sie Ihre Ausgaben mit dem Computer. Bis zu 18 verschiedene Kostenarten mit Tabellen und Balkengrafik.
Preis incl. Anleitung nur DM **58,–**

Vokabi
Der universelle Vokabeltrainer
Verbessern Sie mit Ihrem Computer Ihre Fremdsprachenkenntnisse. Eine sinnvolle Ergänzung Ihrer Programmsammlung.
Preis incl. Anleitung nur DM **58,–**

Weitere Info in Liste C1-CPC, M1-MSX und J1-Joyce

Van der Zalm-Software
Elfriede van der Zalm · Schieferstätte · 2949 Wangerland 3 · Tel. (04461) 5524

******* NEU-ERÖFFNUNG *******
*******VERSANDHANDEL*******
C-64 Software
Spiel- und Anwenderprogramme
Liste bei Herbert Müller
Dorfstr. 1, 8852 Rain-Unterpeiching

Spiele * C-16/116/Plus 4 * Spiele
Winter Olympiade 24,90
Computer Hits 10 (10 Progr.) 27,90
Yie are Kung Fu 24,90
Bomb Jack 19,90
Project Nova 24,90
Trail Blazer 19,90
Ghosts 'n Goblins 24,90
Preise: Stand 12/86 zzgl. Versand
Comp. Service, PF 1304, 7913 Senden

****
* **C-16/116/+4 (64K) Programme** *
* ACE.......(D) 34,90......(K) 32,90 *
* Saboteur (normal/64K *
* Vers.)......27,90 *
* Quiwi......23,90 *
* Mercenary......27,90 *
* Jump Jet......22,90 *
* Karate King......22,90 *
* Legende im Eis *
* (Adventure)......22,90 *
* Katalog m. Beschreibungen *
* -,80 DM *
* Comp. Service, PF 1304, *
* 7913 Senden *
****

Haben Sie Ihren C-16/116 schon auf 64K aufgerüstet?

NEIN!

Dann nutzen Sie schnell den Hardware-Service des Tronic-Verlages

Unser Angebot: 64K-Speichererweiterung

Bausatz – bestehend aus: allen Bauteilen und ausführlicher Anleitung, umschaltbar 64K/16K – geliefert in stabiler Hartbox.

Bestell-Nr.: HWS-1-7-86 **45,– DM + NN**
(Bei Vorkasse + 2,– DM Versand, Ausland **nur** gegen Vorkasse)

Bitte Computertyp angeben!

Tronic-Verlag GmbH
Postfach 870 · 3440 Eschwege · Tel. (05651) 30011

CSJ
COMPUTERSOFT JONIGK

C 64	Cass.	Disk
Go for Gold	14,90	24,90
Yie ar Kung Fu	32,–	39,–
Pub Games		39,–
Alleykat	36,–	49,–
Paperboy	36,–	54,–
Shanghai		54,–
Movie Monster	34,–	54,–
VIZAWRITE ......neuer Preis		98,–
C 128		
The Last V8		24,90
Thai Boxing		49,–
Finanzbuchhaltung		198,–
VIZA CLASSIC (Deutsch) ......neuer Preis		298,–
Amiga		
Arena		109,–
Jewels of Darkness		69,–
Shanghai		98,–
Finanzbuchhaltung		198,–
VIZAWRITE AMIGA ......neuer Preis		498,–

C 16/Plus 4
über 220 verschiedene Programme auf Lager ab 9,90

		Cass.	Disk
ACE (Air Combat Emulator)	(Plus 4)	49,–	42,–
CSJ Games 1 (3 Spiele)		49,–	32,–
Mercenary	(Plus 4)		39,–
Bridgehead	(Plus 4)		39,–
Saboteur	(Plus 4)		39,–

Scooby Doo	32,–	Dangerzone	9,90
Grandmaster	32,–	Into the Deep	9,90
Bounder/Planet Search	29,–	Torpedo Alley	9,90
Fighting Warriors	24,–	G-Man	9,90
Space 2	19,–	Prospector Pete	9,90
Aardvark	19,–	Harvey Headbanger	9,90

Vorsicht!!
Der Sog könnte Sie erfassen, beim Laden und Speichern mit **CSJ TURBO TAPE + AZIMUTH TAPE** da 12facher Geschwindigkeit. Siehe auch Test in COMPUTE MIT 1/86 ...... DM 29,90

Mindestbestellwert DM 30,–

VIZA SOFTWARE

3000 Hannover 1
An der Tiefenriede 27
Tel.: Service 05 11/88 63 83
CSJ COMPUTERSOFT JONIGK

Riesenauswahl an Software sofort CSJ NEWS anfordern bitte Computertyp angeben Händleranfragen erwünscht

„ASM goes to Computer Corner!"

Wer kennt sie nicht, die Sendung für Computer-Fans? Wer kennt sie nicht, die sympathische Moderatorin dieser ZDF-Produktion? Zwei Fragen, zwei „klare" Antworten: Die Rede ist von „COMPUTER CORNER", präsentiert von der bezaubernden, sachkundigen Biggi Lechtermann! Die Sendung, die seit 1983 ins Programm aufgenommen wurde – die Moderation lag damals beim Gespann Dietmar Meyfeldt und Klaus Möller –, ist im Jahre der Herrn 1986 „gestorben". Doch: „Keine Panik"! Klaus Möller, verantwortlicher Redakteur der Super-Sendung, sagte mir: „Wir machen weiter! Mit Biggi und neuen Themen." Wie's im Februar weiter geht, lest Ihr in den folgenden fünf Minuten!

„Der König ist tot; es lebe der König!", so oder ähnlich könnte man die „Fortsetzung" einer beliebten Computer-Sendung bezeichnen, die am 26. Februar ihre Premiere feiern wird! Die „alte" COMPUTER CORNER ist gestorben; die Vorbereitungen für die neue Sendereihe, die den Namen **„Technik 2000 – das Technik-Magazin für Jugendliche"** tragen wird, läuft bereits auf Hochtouren! Doch noch einmal zurück zur COMPUTER CORNER: Sie ging seit 1983 insgesamt 33 Mal über den „Äther"; brachte Informatives in puncto „Technik für Heimcomputer-Freunde"; „lockte" pro Sendung zwischen 800.000 bis 1 Million (!) Zuschauer an die Fernseh-Geräte, wurde seit 1985 von der charmanten „Hauptdarstellerin" Biggi Lechtermann moderiert, die mittlerweile eine gewaltige Fan-Gemeinde hinter sich weiß.

„Warum also eine neue Sendung mit neuem Titel?", wollte ich von Klaus Möller wissen.

Klaus: „Zunächst einmal möchte ich betonen, daß das Grundkonzept der 'Computer Corner' beibehalten wird. D.h., daß wir weiterhin auf Biggi setzen und auch in Zukunft die Computer-News aufblättern werden. In unserem 'optischen Notizblock', wie wir die Spiele-News-Ecke nennen, wird wieder eine Reihe von Anwender- und Unterhaltungs-Software vorgestellt. Das wirklich Neue ist jedoch die Öffnung für weitere Technik-Themen, die das Interesse des Publikums erwecken!"

„Kannst Du mir vielleicht ein Beispiel nennen?"

„Ein tolles Thema ist bestimmt das sogenannte 'denkende Automobil', das wir in einer der neuen 'Technik 2000'-Sendungen vorstellen möchten.", meinte Klaus.

Die einzelnen Folgen der neuen Sendereihe werden übrigens alle vier Wochen, jeweils am letzten Donnerstag des Monats, ausgestrahlt werden. Die Sendezeit hat sich geändert: Schaltet also Euer Gerät donnerstags um 16.45 Uhr ein! „Technik 2000" wird dann für eine halbe Stunde Eure Neugier befriedigen! Mit im Programm sind die „5 Minutes", bei der Ihr alles Wissenswerte zu neuen Software-Produkten erfahren werdet! Desweiteren wird es in jeder Folge immer einen Schwerpunkt geben, der sich als roter Faden durch die Sendung zieht. Unterhaltsame Spiele und Zuschauer-Beteiligung werden das „Ganze" abrunden bzw. vervollständigen. Klaus dazu: „Es wird uns mit 'Technik 2000' möglich sein, ein neues Umfeld zu schaffen. Es werden weitere Zuschauer hinzukommen, die sich für Themen dieser Art, sprich: 'Themenvielfalt', interessieren werden."

Die „Computer Corner" von einst hatte schon Wahnsinns-Einschaltquoten. Dadurch, daß die Sendung nicht nur in der Bundesepublik sondern auch in Österreich, in der Schweiz, in den Niederlanden oder in Luxemburg empfangen werden konnte, „erreichte" man einen der höchsten Zuschaueranteile der Altersgruppen der 8-13 und 14-19jährigen (ARD und ZDF zusammengenommen), gemessen an der Sendezeit! Dies ermittelte die „Gesellschaft für Kommunikationsforschung" (GfK), die sich mit Einschaltquoten beschäftigt (Übrigens: die meisten Zuschauer in dieser Relation hat das ZDF mit dem „Schüler Express"). COMPUTER CORNER wurde und TECHNIK 2000 wird in „3SAT" wiederholt, so daß sich auch „Verkabelte" wieder bestens informieren können!

Wir alle sind wohl jetzt schon auf „Technik 2000" gespannt! „Bleibt das Team eigentlich zusammen?", wollte ich von Klaus wissen.

Klaus: „Das eingespielte Team wird zusammenbleiben und ein Garant dafür sein, daß 'Technik 2000' einen noch größeren Erfolg erzielen wird als die 'Computer Corner' ihn schon hatte! Biggi wird, wie gesagt, wieder durch die Sendung führen – sie und ich möchten uns an dieser Stelle noch einmal für den guten Kontakt zwischen Zuschauer und Redaktion bedanken! Die Ko-operation ist sehr, sehr gut! – Na, dann werde ich auch selbst mal ins 'Rampenlicht' rücken und die 'News-Ecke' übernehmen. Regisseur Horst Eppinger, der den duften Vorspann zu COMPUTER CORNER gemacht hat, hat auch bei TECHNIK 2000 wieder die 'Finger im Spiel'. Vielleicht ist Dir bekannt, daß er früher Regisseur von Ilja Richters 'Disco' war und heutzutage beispielsweise das 'Show-Fenster' und den 'ZDF Sommergarten' macht? Wir werden auch weiter hier in Unterföhring produzieren und sind gewiß, daß alles so klappt, wie wir uns das für uns und die Zuschauer vorstellen!"

Na, dann! Alles gute für die neue Sendereihe! Zum Abschluß wollte Klaus noch folgendes „loswerden":

„Die Fans sollten sich jetzt nicht bei der ASM beschweren, falls die Antwortschreiben auf die zahlreiche Zuschauerpost noch nicht angekommen ist. Ich garantiere unseren Freunden, daß **natürlich** alle Fragen beantwortet werden! Wir sind aber leider keine Diesel-Loks; deshalb laßt uns etwas Zeit!!!"

Bernd und ich, die wir „live" in München dabei waren, appellieren auch an Eure Geduld!

So kennen wir sie alle: Biggi Lechtermann präsentiert die „Computer Corner". Auch bei „Technik 200" wird die „Luxemburgerin" wieder ihre Fans begeistern! (Fotos: oh)

MANFRED KLEIMANN

Die ASM-Umfrage

Auch in diesem Jahr möchte die ASM-Redaktion von ihren treuen Lesern wissen, welche „Software-Erkenntnisse" man aus den vergangenen 12 Monaten gewonnen hat. Deshalb haben wir wieder einen Fragebogen vorbereitet, der in etwa einen Spiegel der Ereignisse – schlechte, mittelmäßige oder gute Software; Zufriedenheit mit dem Händler-Service; Beurteilung der Software-Häuser – ergeben könnte. Das hängt natürlich von Euch ab! Macht also bitte auch diesmal wieder so zahlreich wie möglich mit, damit wir eine Art „repräsentativen Querschnitt" erhalten! Der Lohn für Eure Mühe: Unter den Einsendern werden 10 kostenlose ASM-Jahres-Abos verlost! Dann also: „Laßt mal die Sau raus!" Schreibt Eure Antworten zu den Fragen (1 bis 14) auf eine Postkarte (es müssen nicht unbedingt alle Fragen beantwortet werden!), gebt bitte Euer Alter und Computer-System an. Vergeßt auch nicht, Euren Absender deutlich auszuschreiben (wir sind nämlich keine „Graphologen".)! Dann ab damit zum nächsten Briefkasten. Unsere Adresse: ASM-Redaktion, c/o TRONIC-Verlag, Kennwort „ASM-Umfrage", Postfach 870, 3440 Eschwege. Und hier die Fragen:

1 Bestes Programm des Jahres (allgemein)

Nennen Sie uns den Titel jenes Spieles/Programmes, das Ihren Anforderungen am meisten entsprach. Welches war technisch, graphisch, soundmäßig, anwenderbedingt oder unterhaltungsmäßig das beste? Wir suchen den Top-Favoriten 1986!

2 Bestes Action-Programm 1986

Welches war das nervenaufreibendste, schnellste, graphisch und soundmäßig überzeugendste Action-Spiel des vergangenen Jahres? Falls Sie jetzt ein nervöses Wrack sein sollten, welches Spiel war dafür verantwortlich?

3 Schlechtestes Action-Programm 1986

Gab es irgendein Action-Game, das Sie in puncto Langweiligkeit, schlechter Umsetzung von Story in Graphik, Sound und Spielgeschehen, miserabler Spielidee oder zu hohem Preis in Zorn geraten ließ? Schreiben Sie den Titel in das Kästchen links!

4 Bestes Adventure 1986

Erstklassige Graphik, irre Story, gute Atmosphäre, hervorragende Eingabemöglichkeiten, Spannung und intelligenter Aufbau, dies alles sind die Kriterien für ein Super-Adventure! Welches hat Ihnen 1986 am besten gefallen?

5 Schlechtestes Adventure 1986

Adventures sind bekanntlich zumeist recht teuer. Für hohe Preise kann man natürlich auch etwas verlangen. Gab es im vergangenen Jahr ein Adventure, das Ihren Erwartungen in mehrererlei Hinsicht nicht entsprach? Nennen Sie Roß und Reiter!

6 Bestes Anwenderprogramm 1986

Anwenderprogramme sind in der Regel nicht gerade billig. Dennoch sollten Sie „softwaremäßig" dazu beitragen, daß Ihre „Maschine" damit etwas anfangen kann. Welches Anwenderprogramm würden Sie als die beste Neuerscheinung 1986 bezeichnen? Wir suchen den Anwender-Hit des vergangenen Jahres.

7 Schlechtestes Anwenderprogramm 1986

Zwischen Aufmachung, Versprechen und tatsächlicher Leistung liegen bei Anwenderprogrammen bekanntlich Welten. Überall gibt es arge Flops, so auch im Bereich der Utilities. Welches Programm 1986 würden Sie als größte Enttäuschung oder als nutzlos bezeichnen? Den Titel bitte links eintragen!

Die ASM-Umfrage

8 Bestes Strategie-/Education-Game

Simulationen, Denkspiele, Strategie-Programme oder Lernsoftware sind wohl als die „Pioniere“ der allgemeinen Software anzusehen. Welches Spiel/Programm aus einer dieser Klassen gefiel Ihnen persönlich am besten? Das würden auch wir gern wissen!

9 Schlechtestes Strategie-/Education-Game

Natürlich gibt es auch in dieser Kategorie „schwarze Schafe“. Haben Sie 1986 ein Programm/Spiel gekauft, das sich im nachhinein als ein „übler Scherz“ ohne echten Wert entpuppte? Wenn ja, bitte den Namen eintragen!

10 Bestes Software-Haus

Software-Häuser und Hersteller gibt es momentan wie Sand am Meer. Dennoch: Es gibt vermutlich Hersteller von erstklassiger Software, bei deren Namen Sie in „Ehrfurcht“ erstarren und gleich mehrere Produkte kaufen. Mit anderen Worten: Welcher Hersteller von Programmen hat Ihnen 1986 am meisten imponiert?

11 Schlechtestes Software-Haus

Bei der Unzahl von deutschen, englischen oder amerikanischen Software-Herstellern gibt es natürlich auch einige, die mit einem großen Aufwand an Werbung nur ein Minimum an Qualität hervorbringen. Welche Firma ist nach Ihrer Meinung die schlechteste?

12 Firma mit dem besten Service?

Egal, ob deutsche oder englische Einzelhändler, eines ist beiden gemeinsam: der Service am Kunden! Wer steht bei Ihnen ganz oben in der Gunst, wenn es um Beratung, Preise und Lieferbedingungen in puncto Software geht? Wir suchen den Winner 1986!

13 Bester Computer-Typ

Dies ist natürlich eine Frage, über die sich streiten läßt. Klar, jeder ist ein eingefleischter Fan seines „ganz persönlichen“ Computers. Dennoch würden wir gern von Ihnen wissen, welches Computer-System in Ihren Augen als das beste anzusehen ist? (Man sollte auch die lieferbaren Titel für den entsprechenden Rechner nicht vergessen!)

14 Computer-Programm, das Sie am meisten enttäuscht hat

Zum Schluß können Sie mal so richtig Dampf ablassen. Es ist diesmal nicht (unbedingt) die Firma, die Sie zu kritisieren haben. Vielmehr gilt es herauszufinden, welches Spiel/Programm trotz einer erstklassigen Aufmachung das Mieseste auf Kassette/Diskette beinhaltete. (Preis-Leistungsverhältnis). Nennen Sie uns den Titel und die Gründe.

Alles, was Sie jetzt noch zu tun haben, ist, die Antworten auf eine Postkarte (oder Brief) zu notieren und das Ganze (nicht alle Fragen müssen unbedingt beantwortet werden) an den TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Kenntwort: „Umfrage“, Postfach 870, D-3440 Eschwege zu schicken. Der Einsendeschluß ist der 5. März 1987. Es geht um zehn Abos von ASM!

Name/Adresse ____________________

Computersystem ____________________

Alter ____________________

Anwender

Grafik auch auf dem PC!

Programm: PC-Grafikeditor, **System:** IBM und Kompatible min. 192k, **Preis:** ca. 150 Mark, **Hersteller:** Ing. W. Hofacker, Tegernseer Str. 18, 8150 Holzkirchen/Obb.

Nachdem der Preis IBM-kompatibler Rechner in den letzten Monaten stark gefallen ist, häufen sich immer mehr die Angebote von Grafikprogrammen und Spielen. Obwohl dieser Rechner eigentlich für den Büro-Einsatz entwickelt wurde, eignet er sich durch seinen schnellen 16bit-Processor eigentlich auch hervorragend für schnelle Grafikprogramme. Jedenfalls dachten wir dies, bevor wir das neue Programm **GRAFIKEDITOR** sahen. Das in Turbo Pascal entwickelte Programm GRAFIKEDITOR ermöglicht das Erstellen, Ändern, Überlagern und natürlich das Laden bzw. Abspeichern von Hires-Grafiken. Interessant ist, daß bis zu fünf Zeichnungen gleichzeitig im Speicher gehalten werden können. Lediglich eine Seite stellt hier die Arbeitsseite dar, die restlichen 4 Speicherbereiche dienen hier lediglich als Zwischenspeicher. Schade ist jedoch, daß nur Grafiken der Auflösung 640 mal 200 Pixel mit dem Grafikeditor bearbeitet werden können. Farbgrafiken lassen sich aus diesem Grund auch dann nicht bearbeiten, wenn der Rechner über eine Farbkarte verfügt. Der Besitzer einer Farbkarte hat lediglich die Möglichkeit, die Zeichenfarbe aus einer Palette von 16 Farben zu wählen.

Nachdem das Programm geladen und die Vordergrund-Farbe gewählt wurde, erscheint die Hires-Seite. Eine Menüzeile am unteren Bildschirmrand gibt an, welche Funktionen durch entsprechende Tasten aufgerufen werden können. Über die Cursortasten läßt sich nun ein winziges Fadenkreuz über den Bildschirm bewegen. Wie wir richtig vermuteten, handelte es sich hier um eine Art Grafikcursor. Über einfaches Betätigen einer Funktionstaste können Funktionen wie Circle und Draw aktiviert werden. Leider ist der Befehlsvorrat von dem Grafikeditor nicht der allergrößte, lediglich die folgenden Funktionen stehen hier zur Verfügung:

Markieren eines Punktes
Linie zeichnen
Rechteck zeichnen
Kreis zeichnen
Ellipse zeichnen
Radieren
In verschiedenen Schriftgrößen beschriften
Kopieren
Invertieren
Schraffieren
Zwischenspeichern
Laden/Speichern
Überlagern (UND/XOR/ODER)
Ausdrucken

Wie schon aus der Aufstellung der Befehle zu erkennen ist, handelt es sich bei den Grafikfunktionen fast ausschließlich nur um Befehle, welche von Turbo Pascal unterstützt werden. Neue Befehle oder Möglichkeiten wurden nicht in das Zeichenprogramm integriert, was sich beim Erstellen einer Grafik meist negativ bemerkbar macht. Beispielsweise beschränkt sich die Funktion Schraffieren nur auf rechteckige Flächen, was diese Funktion stark abwertet. Auch die Geschwindigkeiten einiger Funktionen, inbesondere der Cursorbewegungen, läßt stark zu wünschen übrig. Auch die mitgelieferten Demobilder können kaum davon überzeugen, daß es sich bei dem GRAFIKEDITOR um ein modernes Zeichenprogramm handelt. Der Hinweis, daß Grafiken, von Turbo-Pascal aus, durch eine mitgelieferte INCLUDE-Datei eingeladen werden können, ist für mich etwas witzig. Da Turbo-Pascal sowieso fast die gleichen Grafikbefehle besitzt wie dieses Zeichenprogramm, ist es sinnvoller, die Grafik vom Programm aus zu zeichnen. Ein mit dem Grafikeditor erstelltes Bild benötigt immer 16kByte Diskettenkapazität, dabei spielt es keine Rolle, ob die Grafik aufwendig ist oder nur aus einem Punkt besteht.

Alles in allem kann man wohl behaupten, daß der Grafikeditor zumindest nicht zu den modernsten Zeichenprogrammen zu zählen ist. Die Anzahl der Funktionen und die Art der Bedienung lassen es nur schwer zu, eine brauchbare Grafik auf dem Bildschirm darzustellen.

Knarf

Positiv: Deutsche Dokumentation, eingebaute Druckerroutine
Negativ: Relativ hoher Preis, teilweise etwas langsam bzw. umständlich in der Handhabung, Anzahl der Funktionen etwas mager

3-D-Grafik für jedermann

Programm: CPC-Vektor, **System:** Schneider CPC 464/664/6128, **Preis:** 79 Mark (nur Diskette), **Hersteller/Vertrieb:** GFA Systemtechnik GmbH, Heerdter Sandberg 30, 4000 Düsseldorf 11

Wer schon einmal Spiele wie Elite, Starion oder Battle of the Planets gesehen hat, und von der dort dargestellten Grafik begeistert war, dem wird früher oder später die Idee kommen, solche Effekte selbst zu programmieren. Doch scheitert solch ein Vorhaben meist an der zu niedrigen Geschwindigkeit der entwickelten Routinen. Der Programmierer Jürgen Abel, bekannt durch seine Mitarbeit am CPC-Profi Painter, hat sich nun mit diesem Problem beschäftigt. Das Ergebnis seiner Arbeit kann sich sehen lassen und trägt den Namen **CPC-Vektor.**

Bei Vektor handelt es sich, wie der Name schon vermuten läßt, um ein Programm zur Erstellung von Vektor-Grafiken. Eine Vektor-Grafik ist das Gittermodell eines beliebigen Objekts, daß in jede Richtung gedreht, vergrößert und verkleinert werden kann. Mit dem Programm Vektor ist es jetzt möglich, solche Grafiken selbst zu erstellen.

Das Besondere daran ist, daß die einmal erstellten Objekte zu sogenannten Modulen zusammengefaßt werden können, welche später vom Anwender in eigenen Programmen mittels RSX-Befehlen aufgerufen und verwendet werden können. Es ist auf diese Weise recht einfach, Spielprogramme zu erstellen. Die Spieleprogrammierung wird zusätzlich durch einen Schußgenerator unterstützt, welcher die automatische Bewegung von Schüssen unterstützt. Die Geschwindigkeit, die mit Vektor erzielt werden kann, ist recht hoch, erreicht aber doch nicht das Tempo von Starion. Allerdings sollte man sich, wenn man Vektor zur Erzeugung von Spielen einsetzt, auf einfache Formen beschränken, da sonst die Ausführungsgeschwindigkeit stark leidet. Besonders wenn mehrere Objekte bewegt werden sollen, macht sich dies negativ bemerkbar. Ein Objekt kann auf zwei verschiedene Weisen erzeugt werden. Zunächst, und das ist die einfachere Möglichkeit, mit einem Grafik-Editor. Das ist ein einfaches Zeichenprogramm, das das Setzen und Löschen von Punkten und Linien erlaubt. Allerdings ist mit dieser Lösung nur die Erstellung recht einfacher Objekte komfortabel möglich. Will man mit dem Grafik-Editor komplexere Grafiken erstellen, so verliert man sich leicht im Gewirr der Linien. Für komplizierte Figuren stehen dem Anwender zwei weitere Editoren zur Verfügung. Der Punkt- und der Linieneditor. Bei diesem müssen die Koordinaten der Punkte und Linien direkt als Zahlenkombinationen eingegeben werden. Diese Möglichkeit sollte man sich aber erst dann zunutze machen, wenn man sich eine Zeit lang mit Vektor befaßt hat und mit dessen Arbeitsweise vertraut ist. Hat man ein Modul erstellt, so ist es möglich, dieses nun vom Basic aus aufzurufen. Die dazu notwendigen Parameter werden dem Vektor-Programm in Arrays übergeben. Die Steuerung geschieht mittels RSX-Befehlen. Das Handbuch, daß 72 Seiten umfaßt, ist übersichtlich gegliedert und führt recht gut in die Arbeit mit Vektor ein. Einige Beispielprogramme runden die ausreichende Dokumentation ab. Fazit: Vektor ist ein gelungenes Tool zur Grafikerstellung und eigentlich nur zu empfehlen.

O. Schmidt

Positiv: Komfortabler Editor, ausreichende Dokumentation, gute Ausführungsgeschwindigkeit, eingebauter Schußgenerator.
Negativ: Eingabe komplexer Objekte sehr kompliziert, bei Bewegung mehrerer Objekte deutliche Geschwindigkeitseinbußen.

Komplette Textverarbeitung mit dem Commodore 16

Programm: Text C16, **System:** C16, **Preis:** 29.90 DM, **Hersteller:** CSJ Computersoft Jonigk, An der Tiefenriede 27, 3000 Hannover, Tel.0511/886383

Nachdem es anfangs noch relativ wenige, brauchbare Programme für den kleinen C16 gab, häufen sich in den letzten Monaten die Angebote von preiswerter Software. Auch für den Anwender, welcher den C16 als günstiges Textsystem einsetzen möchte, stehen mittlerweile einige Programme zur Verfügung. Leider arbeiten die meisten lediglich mit Diskette zusammen, welche allerdings durch ihren relativ hohen Preis nur eine mäßige Verbreitung gefunden hat.

Anders hier bei dem neuen Textprogramm **TEXT 16** von **CSJ.** Bei diesem Programm wurde nun endlich die Möglichkeit geschaffen, Texte wahlweise auf Diskette oder Kassette abzulegen. Neben dieser Eigenschaft zeigt sich jedoch dieses Programm auch noch in vielen anderen Hinsichten als sehr leistungsstark. So erfolgt beispielsweise die Editierung eines Textes voll bildschirmorientiert. Mit den Cursortasten kann also jede beliebige Stelle des Textes angefahren und Änderungen vorgenommen werden. Gelangt man mittels Cursor über die Bildschirmbegrenzungen, so wird wie bei jedem besseren Textprogramm das Fenster gescrollt. Dies gilt bei dem Programm TEXT 16 sowohl für das Überschreiben der horizontalen oder der vertikalen Bildschirmbegrenzung. Etwas mager sieht es mit der maximalen Textgröße aus; lediglich 72 Zeilen zu je 70 Zeichen lassen sich mit diesem Programm bearbeiten. Für die Korrespondenz dürfte dies zwar ausreichen, wer jedoch mehr als eine DIN-A-4-Seite bearbeiten muß oder möchte, dürfte an den Grenzen des Programmes scheitern.

Beeindruckend sind allerdings die Anzahl der Funktionen, welche in das Programm integriert wurden. Neben Standard-Funktionen, wie SAVE, LOAD, LÖSCHEN, DRUCKEN, stehen auch Funktionen zur Verfügung, um Textsequenzen zu suchen oder zu ersetzen. Selbst ein WORDWRAP-Algorithmus, welcher dafür sorgt, daß ein Wort, welches nicht mehr in die Zeile paßt, automatisch in die nächste übernommen wird, ist in dieses Programm integriert. Der Aufruf aller Funktionen oder Befehle erfolgt über ein sogenanntes „Kommandomenü", welches über die HELP-Taste eingeblendet wird. Da das Programm somit ausschließlich über ein Menü gesteuert wird, bedarf das Programm keiner langen Einarbeitung, selbst die mitgelieferte Anleitung kann nach wenigen Minuten beiseite gelegt werden.

Im Test zeigte sich das Programm als sehr schnell und benutzerfreundlich. Lediglich der Umstand, daß Umlaute nicht auf dem Bildschirm zu finden sind, gab Anlaß zur Kritik.

Frank Brall

Positiv: Voll bildschirmorientiert, Wordwrap, Zusammenarbeit mit Diskette/Kassette, gutes Preis-Leistungsverhältnis, sehr benutzerfreundlich

Negativ: Maximal eine DIN-A4-Seite bearbeitbar, keine Umlaute auf dem Bildschirm

Ein Textprogramm zum Low-Cost Preis

ANWENDER

Programm: Electric Pencil, **System:** MS-DOS, **Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller/Vertrieb:** Hofacker Verlag, Tegernseer Str. 18, 8150 Holzkirchen

Durch die starke Verbreitung der IBM-PC's bzw. kompatibler Rechner im Hobbybereich ist mittlerweile eine kleine Lücke im Software-Angebot entstanden. Da der PC bisher meist im geschäftlichen Bereich eingesetzt wurde, ist auch das Software-Angebot stark auf diesen Bereich zugeschnitten. Das größte Problem ist jedoch, daß auch die Preise oft für den privaten Anwender unerschwinglich sind.

ELECTRIC PENCIL, ein Textprogramm für den PC, geht hier einen ganz anderen Weg. Dieses Programm wird seit kurzer Zeit von der Firma **HOFACKER** zum Preis von 79 DM angeboten. Neben der Programmdiskette bekommt man für diesen Preis noch ein ausführliches deutsches Handbuch mitgeliefert.

Obwohl das Programm so entwickelt wurde, daß es bereits auf einem PC mit 48KByte-Ram lauffähig ist, sind doch die Leistungen dieses Programmes überwältigend. Die Kürze des Hauptprogrammes kommt dadurch zustande, indem das Programm Overlay-Dateien benutzt. Auf diese Weise ist es gelungen, das Hauptprogramm auf lediglich 16kByte zu komprimieren. Die Anzahl und Art der Textverarbeitungsfunktionen entsprechen weitgehend dem Standard von anderen Programmen. Es gibt, ähnlich Wordstar bzw. Turbo-Editor, einen Überschreib- und einen Einfüge-Modus. Vorteilhaft gegenüber zahlreichen anderen Textprogrammen ist, daß sich der Cursor frei über den Bildschirm bewegen läßt, auch wenn an einigen Stellen kein Text steht. Fast alle Sonderfunktionen werden über ALT- bzw. über CONTROL-Sequenzen aufgerufen. Funktionen zur Steuerung von Peripherie, zum Beispiel das Drucken von Texten, werden über Hilfsmenüs gesteuert. Hier ist jedoch teilweise die Bedienung etwas unhandlich, da zum Verändern eines Parameters oft eine ganze Befehlsfolge eingegeben werden muß. Vorteilhaft ist, daß sämtliche Fehlermeldungen und Hilfsmenüs des Textprogrammes ins Deutsche übersetzt wurden. Leider ist an einigen Stellen die Übersetzung etwas unvollständig, so daß bei einigen Fragen statt „J" für JA das „Y" eingegeben werden muß. Jedoch dürften diese Fehler in der nächsten Version berichtigt werden.

Ein Vorteil gegenüber anderen Textprogrammen besteht darin, daß PENCIL erlaubt, Funktionstasten mit Kurztexten zu belegen. Auf diese Weise läßt sich später so manche Floskel, z.B. „Sehr geehrte Damen und Herren", auf Tastendruck übernehmen. Über das Hilfsmenü SETUP lassen sich die Belegungen der Funktionstasten sowie spezielle Parameter auf Diskette abspeichern.

Da die Anzahl der möglichen Funktionen und deren Handhabung teilweise etwas schwierig zu merken ist, läßt sich zu jeder Funktion oder jedem Menü ein Hilfstext einblenden. Auf diese Weise wird auch dem ungeübten Anwender eine schnelle Einarbeitung ermöglicht. Nachteil ist jedoch, daß die Hilfstexte, zumindest in unserer Testversion, noch nicht ins Deutsche übersetzt wurden.

Bei dem Bearbeiten von Texten läßt sich der Bildschirm von ELECTRIC PENCIL splitten, so daß praktisch zwei Texte zur gleichen Zeit bearbeitet werden.

Alles in allem kann man sagen, daß ELECTRIC PENCIL trotz seines enorm günstigen Preises ein leistungsstarkes Textprogramm ist. Der einzige Nachteil, welcher mir in der ersten Testphase auffiel, war, daß die Bedienung gegenüber anderen Editoren etwas gewöhnungsbedürftig ist. Trotzdem kann ich dieses Programm nur empfehlen! *Knarf*

Positiv: Gutes Preis/Leistungsverhältnis, umfangreiche Dokumentation, zahlreiche Funktionen, Hilfstexte abrufbar, ASCII-Texte können bearbeitet werden, Funktionstasten definierbar

Negativ: Hilfstexte noch in Englisch, maximal 80 Spalten darstellbar

Disketteneditor für IBM und Kompatible

Programm: Superzap, **System:** MS-DOS, **Preis:** ca. 80 DM **Hersteller/Vertrieb** Ing. W. Hofacker GmbH, Tegernseer Str. 18, 8150 Holzkirchen/Obb.

Für den Programmierer ist es oft wichtig zu wissen, wie die einzelnen Files auf der Diskette abgelegt werden. Nicht selten kommt es vor, daß wichtige Daten oder Programme von Diskette nicht mehr lesbar sind. Oft liegt das Problem darin, daß nur ein winziger Sektor des Files zerstört wurde und dadurch das gesamte File von MS-DOS für unbrauchbar erklärt wird.

Das **SUPERZAP-System** ist nun ein Utility-Programm zum Bearbeiten und Retten von Daten auf Disketten. Es ermöglicht das Auflisten und/oder das Modifizieren von Disketten-Sektoren. Zusätzlich bietet es eine Reihe an Hilfsprogrammen zum Auffinden und Rekonstruieren von Daten.

Besonderer Wert wurde bei der Entwicklung von SUPERZAP darauf gelegt, daß die Bedienung auch dem Anfänger, welcher nur wenig Programmierkenntnisse besitzt, gestattet wird. Praktisch wie in einem bildschirmorientierten Textprogramm können einzelne Bytes bzw. Sektoren geändert und abgelegt werden. Die Position des Cursors bestimmt jederzeit, an welcher Stelle wir uns gerade befinden. Über die Cursortasten kann automatisch die ganze Diskette abgefahren werden, der Inhalt der einzelnen Sektoren wird dabei über den Bildschirm gescrollt. Das Nachladen der einzelnen Sektoren geht so schnell, daß es nur kaum vom Anwender bemerkt wird. SUPERZAP arbeitet mit den Sondertasten der Zehnertastatur. Damit lassen sich die auf den Tasten dargestellten Funktionen ausführen. Wenn z.B. der Pfeil nach oben betätigt wird, so bewegt sich auch der Cursor in diese Richtung. Wird die Taste PGUP betätigt, so wandert der Cursor eine ganze Seite nach oben u.s.w.

Ideal ist auch, daß SUPERZAP die Diskette direkt oder logisch adressieren kann. Die Sektoren, welche durch ein File belegt sind, werden in der gleichen Reihenfolge, in der sie angeordnet sind, ausgegeben. Man erspart sich auf diese Weise das umständliche Suchen von bestimmten Sektoren. Möchte man mit SUPERZAP betimmte Sektoren auf ihren Inhalt untersuchen, so stehen 3 verschiedene Adressiermöglichkeiten zur Verfügung. Die erste Methode heißt physikalische Adressierung. Die Disk-Adressen, die dargestellt oder eingegeben werden, geben direkt Kopf, Spur und den Sektor der Diskette an. Bei den beiden anderen Adressierungen werden die Sektoren praktisch durchnumeriert und über eine relative Nummer angesprochen.

Um beispielsweise defekte Spuren wiederherzustellen, besitzt SUPERZAP die Möglichkeit, bestimmte Spuren oder einzelne Sektoren in eine Art Ram Disk zu übertragen. Die defekte Spur läßt sich danach einfach neu formatieren. Nachdem man den ursrünglichen Inhalt von der RAM-Disk wieder auf die neu formatierte Spur übertragen hat, läßt sich nun einfach der fehlerhafte Sektor editieren. Auf diese Weise gelingt es meist, zerstörte Daten oder Programme wieder zu retten.

Beim Modifizieren von Sektoren oder Files kann beliebig zwischen der HEX- oder ASCII-Eingabe umgeschaltet werden. Die Daten, welche gerade bearbeitet werden, werden durch zwei Cursor dargestellt (Hex- und ASCII Cursor). Alle Änderungen werden von Superzap automatisch in Fettschrift hervorgehoben. Nach einer Änderung läßt sich entweder der veränderte Sektor über CTRL-W abspeichern oder über die ESC-Taste der ursprüngliche Zustand wiederherstellen.

Über zahlreiche Hilfstexte kann sich der Anfänger jederzeit darüber informieren, wie die Bezeichnung und die Syntax der einzelnen „ZAP-Befehle" lautet. Da ZAP nicht gerade über wenig Funktionen verfügt, ist diese Möglichkeit wirklich sinnvoll einzusetzen.

Ein weiterer Vorteil von SUPERZAP ist, daß er fast auf jedem Diskettenlaufwerk eingesetzt werden kann. In erster Linie werden alle IBM DOS-Disk Systeme einschließlich der IBM-Festplatte unterstützt. Ferner läuft es auf den meisten kompatiblen Systemen. Durch Ändern der Zahl der Sektoren, Spuren und Köpfe pro Laufwerk läßt sich die Anpassung für die verschiedenen Laufwerksysteme vornehmen. Hat man einmal die Disk-Parameter auf ein anderes Format, beispielsweise CP/M, eingestellt, so können diese durch ein Kommando auf Diskette abgelegt werden. Dadurch lassen sich später auf einfachste Weise verschiedene Formate von Diskette abrufen.

Insgesamt hat sich in unserem Test gezeigt, daß sich hervorragend mit SUPERZAP arbeiten läßt. Insbesondere die einfache Bedienung und hervorragenden den Möglichkeiten der Editierung heben dieses Programm positiv von Konkurenzprodukten hervor.

Frank Brall

Positiv: Einfache Bedienung, mehrere Möglichkeiten der Sektor-Adressierung, bildschirmorientiert, zahlreiche Funktionstasten, einfache Anpassung an verschiedene Diskettenformate, Ram-Disk, gutes Preis/Leistungsverhältnis

Negativ: ---

Textverarbeitung auf C-16

Programm: Textline, **System:** C-16/Plus 4, **Preis:** Ca. 55 DM (Kassette), **Hersteller:** Michael Jahnke CWL, **Vertrieb:** ASV-Versand, 2932 Zettel 1

Textverarbeitung ist wohl eines der verbreitetsten Anwendungsgebiete für Microcomputer. Besonders interessant ist dieses Thema, wenn Textprogramm und Hardware in die Preisklasse einer elektrischen Schreibmaschine kommen. Einer der Computer, der diese Bedingungen erfüllt, ist der C-16. Dieser Computer hat durch den günstigen Preis eine unglaubliche Verbreitung gefunden. Das anfangs relativ dünne Software-Angebot ist mittlerweile stark angewachsen. Nun gibt es auch zahlreiche Textprogramme für dieses System. Wir haben uns für diesen Test das neue Programm **TEXTLINE** angeschaut.

Dieses Programm wird seit einiger Zeit für den C-16 sowie Plus 4 auf Kassette angeboten. Eine Diskettenversion ist bisher nicht erhältlich. *TEXTLINE* benötigt also neben Datasette und eventuell einem Drucker keinerlei weitere Hardware. Die augenblickliche Version wurde speziell für den C-16 entwikkelt, nutzt dadurch nicht den gesamten Speicher des Plus 4. Nach Angabe des Autoren ist eine 64K-Erweiterung allerdings in Arbeit. *TEXTLINE* ist relativ einfach geschrieben und wurde in erster Linie für den Einsteiger entwickelt.

Blockverschiebung, Wrip-Wrap oder dergleichen, wie es das „Konkurrenzprodukt" WORDSTAR bietet, sind bei diesem Programm nicht möglich. Der Befehlsvorrat bietet nur die Grundvoraussetzungen, wie Zeile einfügen, Zeile löschen, Text drucken, Text laden oder Text abspeichern. Auch der Textspeicher ist nicht der größte: maximal eine DIN-A4-Seite mit 72 Zeilen kann bearbeitet werden. Da bekanntlich der Drucker 80 Zeichen pro Zeile darstellt, werden auf dem Bildschirm daraus zwei Zeilen. Die Übersichtlichkeit wird dadurch leider nicht verbessert. Das vertikale Scrollen wurde umgangen, indem man den Text auf verschiedene Bildschirmseiten verteilt. Durch das Betätigen einer Funktionstaste kann jederzeit eine Seite zurück oder vorgeblättert werden. Überschreibt man den unteren Bildschrimrand, so wird automatisch auf die nächste Bildschirmseite gewechselt. Auch diese Methode erleichtert nicht den Gesamtüberblick, läßt jedoch durchaus vernünftiges Arbeiten zu.

Ansonsten arbeitet der Editor bildschirmorientiert. Das bedeutet, man kann mit dem Cursor beliebig im Text umherwandern und Änderungen vornehmen. Zum Ausdruck stehen insgesamt vier verschiedene Steuercodes für die Drucker SEIKOSHA GP 500, MPS801-MPS803 und Kompatible zur Verfügung. Auf diese Weise lassen sich also auch bestimmte Sätze oder einzelne Wörter in einer anderen Schriftart ausgeben.

Alles in allem kann man sagen, daß *TEXTLINE* wohl wirklich nicht das modernste oder leistungsfähigste Programm ist. Auch die maximalen 72 möglichen Zeilen sprechen nicht gerade für ernsthafte Anwendungen. Allerdings dürfte die einfache Gestaltung gerade dem Anfänger einen ersten Einstieg erlauben. Da das Programm in Basic geschrieben wurde, und keinerlei Listschutz vorhanden ist, kann der erfahrenere Basic-Programmierer eigene Ideen oder Verbesserungen verwirklichen.

Frank Brall

Positiv: Basic-Programm ungeschützt; einfache Handhabung (anfängerfreundlich).

Negativ: Kein Text-Scrolling; nur 72-Zeilen-Textspeicher; nur Standardbefehle (keine Blockoperationen oder Ähnliches).

Do it yourself-Datei

Programm: Datamat ST, **System:** Atari ST, **Hersteller/Vertrieb:** Data Becker GmbH, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf.

Und wieder einmal stellte die Data-Becker-Entwicklungsabteilung ihre Fähigkeit, in sehr kurzer Zeit sehr gute Programme zu entwickeln, unter Beweis. Denn das, was bei der Arbeit zum Datamat herauskam, kann wirklich als einmalig betrachtet werden, wenn es auch, wahrscheinlich durch die relativ zügige Entwicklungsarbeit, zu einigen logischen Fehlern kam.

Beginnen wir mit unserem Bericht darüber, womit auch jeder Anwender beginnt, der mit dem Programm arbeiten will, nämlich mit dem Einrichten einer Datei. Schon hier sieht man den Unterschied zu anderen, vergleichbaren Programmen (wenn es solche überhaupt gibt!). Dort haben Sie die Möglichkeit, auf wirklich einfachste Weise Ihre Maske aufzubauen und nicht nur mit beliebigen Schriftarten die entsprechenden Felder zu kennzeichnen, sondern auch auch mit den gängigen GEM-Funktionen, wie z.B. Kreisen, Rechtecken, Linien usw. grafisch aufzubereiten. Dabei werden Sie natürlich durch die verschiedenen Features, die die GEM-Benutzeroberfläche bietet, jederzeit unterstützt, so daß man hier zum ersten Mal sagen kann, daß eine Anleitung nur für ganz spezielle Dinge vonnöten ist.

Haben Sie sich dann eine eigene Datei erstellt, was, das sollte an dieser Stelle doch schon erwähnt sein, nicht unbedingt notwendig ist (Datamat stellt eine universelle Eingabemaske zur Verfügung), können Sie mit dem Eingeben Ihrer Daten beginnen. Dabei ist die Eingabe der Daten ebenso einfach wie zuvor schon das Erstellen der Maske. Wiederum haben Sie die Möglichkeit, einzelne Ausführungspunkte entweder über die Tastatur, durch die Funktionstasten, über eine Serie von Icons an der linken Seite Ihres Eingabefensters oder schließlich über die Menüleiste anzuwählen. Schon während der Eingabe können Sie selektiv nach verschiedenen Datensätzen suchen lassen, wobei Sie die Möglichkeit haben, den entsprechenden Datensatz auch mit Joker (* oder ?) zu benennen. Eine Besonderheit des Datamat ST ist hierbei die Tatsache, daß es hier auch schon Funktionen anbietet, die bei den meisten anderen Dateiprogrammen nur als Sonderfunktion, und wenn überhaupt, dann nur sehr umständlich zu erreichen sind. So wäre es kein Problem schon an dieser Stelle alle Datensätze ausfindig zu machen, die z.B. in Ihrer Adressdatei die Postleitzahl zwischen 4500 und 5800 oder 6000 bis 6232 besitzen.
Nebst weiteren normalen Dateifunktionen, wie das Ersetzen oder Anfügen eines Datensatzes, stellt Datamat schließlich auch die Möglichkeit zur Verfügung, eine sogenannte Selektierung zu erzeugen. Dabei wird aus Ihrer alten Datei eine neue Datei erzeugt, wobei alle in ihr enthaltenen Datensätze genau die Kritierien enthalten, die Sie beim Erzeugen dieser Datei angegeben haben.
Dabei haben Sie folgende Möglichkeiten zur Auswahl:

Suchen mit Übereinstimmung: Es wird nach dem angegebenen Datensatz gesucht.
Suchen nach teilw. Übereinstimmung: Sie haben hier die Möglichkeit, den Joker (* oder ?) einzusetzen, wenn Sie z.B. die genaue Schreibweise eines Namens nicht wissen.
Bereiche suchen: Durch das „ "(Achtung! Schlangenlinie, liegend, zwischen die Anführungszeichen) Zeichen besteht die Möglichkeit, z.B. alle Postleitzahlen von 4780 bis 8000 ausfindig zu machen.
Suchen mit Oderverknüpfung: Hier können Sie nach verschiedenen Worten oder Zahlen suchen lassen.
Globales Suchen im Feld: Dieses ist wieder eine Besonderheit des Datamat, denn hiermit kann innerhalb eines Datensatzes nach einem angegebenen String gesucht werden.
Natürlich können auch alle Suchkriterien miteinander verknüpft werden.
Sollten Sie nun Ihre Datensätze eingegeben haben, haben Sie nun die Möglichkeit, Ihre Datei entweder auf einer schon vorhandenen Vorgabemaske auszugeben oder eine eigene zu erstellen. Und auch hier wird wieder zwischen normaler Ausgabemaske (zwei Zeilen und mehr pro Datensatz) und Listenausgabe (nur eine Zeile pro Datensatz) unterschieden. Leider war es mir bei der Erstellung einer Liste nicht möglich, mehr als 80 Zeichen pro Zeile einzugeben, so daß ich bei meiner Probedatei auf eine normale Ausgabemaske ausweichen mußte, die mindestens 2 Zeilen pro Datensatz zuläßt. Auch das Definieren von Überschriften wäre noch verbesserungsbedürftig, da hier nicht die komplette Breite der Ausgabemaske berücksichtigt wird. Positiv ist bei der Ausgabe jedoch wieder, daß zwischen mehreren Ausgabegeräten gewählt werden kann (Bildschirm, Drucker, Floppy, RS232) und daß bestimmt jeder Drucker durch ein umfangreiches Formular an Datamat ST angepaßt werden kann.
Anhand der hier abgedruckten Masken und dargestellten Funktionen, kann man sich sicher ein Bild über die umfangreiche Gestaltung dieses Programms machen. Hier noch einmal die wichtigsten Datamats in Stichworten:

- maximal 4 Dateien gleichzeitig
- maximale Dateigröße 3 Gigabyte
- maximale Datensatzlänge 64 Kilobyte
- unbeschränkte Anzahl von Datenfeldern
- maximale Größe eines Datenfeldes 32 Kilobyte
- bis zu 20 Indexfelder pro Datei
- wählbare Indexgenauigkeit (3-20 Zeichen/abfallend-aufsteigend sortiert)
- sehr gute Selektier- und Suchfunktionen
- verschiedene Feldtypen (Zahl, Datum, Text)
- Schnittstelle zu anderen Programmen
- maximale Größe der Bildschirmmaske 5000 * 5000 Pixel
- Wordwrap und Blocksatzmöglichkeiten bei Textfeldern (Ausgabe)
- gutes Handbuch, in dem auch der interne Aufbau von Datamat-Dateien beschrieben ist.
- Mitlieferung einer Sammlung von Ram-Disk-Programmen, die die ohnehin schon sehr schnelle Verarbeitungsgeschwindigkeit nochmals beschleunigen.

Hilbig

Positiv: sehr gute Selektier- und Suchfunktionen, auch bei großen Dateien hohe Geschwindigkeit, bis zu 20 Indexfelder bestimmbar.
Negativ: Listendiтor auf 80 Zeichen pro Zeile beschränkt, nicht ausreichende Bestimmung eines Ausgabeformulars (Überschriften, Fußnoten)

Dateiverwaltung auf dem C-16

Programm: Datei C16, **System:** C16, **Preis:** 29.90, **Hersteller:** CSJ Computersoft Jonigk, An der Tiefenriede 27, 3000 Hannover 1

Ob es sinnvoll ist oder nicht, jedenfalls existieren auch Dateiprogramme auf dem C16. Wir waren gespannt, was ein solches Programm auf einem Rechner leistet, welcher nur eine maximale Speicherkapazität von ca 12000 Bytes besitzt.

Das Programm **DATEI C16** von **CSJ** arbeitet noch dazu nur auf Kassette, was eine relative (auch RANDOM genannt) Dateiverwaltung ausschließt. Da nach dem Laden des Programmes lediglich knappe 6 KBytes Ram zur Verfügung stehen, ist die Anzahl der Datensätze stark eingeschränkt. Um auf die Datensätze zugreifen zu können, müssen diese ständig im Speicher gehalten werden. Um eine größere Anzahl von Datensetzen zu verarbeiten, bleibt nur die Möglichkeit, mehrere Dateien auf Kassette abzulegen, was aber einen erhöhten Arbeitsaufwand erfordert.

Die Bedienung sowie die Funktionen des Programmes sind nur auf das Grundsätzliche eines Dateiprogrammes beschränkt. Noch nicht einmal dies, denn eine Sortier-Funktion sucht man vergebens im Hauptmenü. Lediglich einfache Funktionen zum Suchen, Ändern, Eintragen, Abspeichern und Laden von Dateien wurden in das Programm integriert. Die einzelnen Datensätze eines Programmes bestehen immer aus 5 Kriterien, welche allerdings frei gewählt werden können. Die Eingaben beschränken sich auf 20 Zeichen pro Eingabefeld, was sicherlich als mager bezeichnet werden darf. Auch der Such-Algorithmus ist sehr begrenzt, lediglich nach dem ersten Eingabefeld kann eine Datei abgesucht werden.

Alles in allem läßt sich wohl nicht behaupten, daß sich mit dem Programm DATEI C16 umfangreiche Datenmengen verwalten lassen, was wohl mit einem C16 auch undenkbar wäre. Das Programm dürfte wohl für den Hobby-Anwender geschrieben sein, welcher seine Videofilme, LP's oder ähnliches per Computer verwalten möchte. Allerdings ist auch hier zu beachten, daß die Sammlung nicht zu groß wird.

Frank Brall

Positiv: Einfache Bedienung
Negativ: Wenig Speicherplatz für Daten, arbeitet nur mit Kassette, keine Sortierfunktion

„Adventure-Werkstatt"

Programm: Adventure Construction Set, **System:** Commodore Amiga 512K, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, **Vertrieb:** Ariolasoft, Gütersloh.

Wer hat sich nicht schon einmal darüber geärgert, daß kommerzielle Adventures oft entweder zu schwierig sind oder, wenn man sie erst einmal gelöst hat, der Reiz verloren ist und das teure Programm im Regal verstaubt. Dem kann nun abgeholfen werden, denn das **Adventure Construction Set (ACS)** des amerikanischen Amiga-Spezialisten **Electronic Arts**, das auch für den C-64 erhältlich ist, gibt es nun auch auf dem deutschen Markt für den Amiga mit 512 K zu kaufen. Mit diesem Programm kann man zwar nicht ein solches „Wahnsinnsadventure" wie THE PAWN schreiben, was schon allein daran liegt, daß die mit ACS generierten Adventures ganz anders aufgebaut sind, hier handelt es sich mehr um sogenannte Rollenspiele, d. h. man kann seine Spielfigur selbst bestimmen.

Mit der Programmdiskette bekommt man ein 44seitiges Handbuch geliefert, welches sich in drei Teile gliedert.:

Im ersten Teil, der sich mit dem Spielen von fertigen Adventures befaßt, werden auf 11 Seiten die Steuerung der Spielcharaktere, der Wortschatz sowie das sogenannte „How-to-play-Adventure" erklärt. Dieses Demo führt den Neuling in die Eigenheiten des ACS ein. Bevor man es jedoch starten kann, muß man sich erst eine leere Diskette besorgen, aus der das ACS dann eine Adventure-Disk macht (Menüpunkt: „Make Adventure Disk"). Hierauf wird später das selbst generierte Spiel abgespeichert, das übrigens nur mit der Original ACS-Disk zum Laufen gebracht werden kann. Aber am Anfang sollte der Übung halber ein fertiges Adventure (Land of Aventuria) darauf kopiert werden. Nach einigen Diskettenwechseln kann man dann endlich zum Ausprobieren des neuerworbenen Programms schreiten.

Nach der Wahl des Menüpunktes: „Play Adventure" findet man seine vorher ausgewählte Spielfigur in der Mitte des Bildschirms wieder. Mit der Maus läßt sich nun ein Kreuz bewegen, mit dem man diese Figur steuern sowie Kommandos geben kann. Beim Durchspielen des „How-to-Play"-Adventures lernt man alle Spielelemente des Programms kennen, unter anderem wie man kämpft oder Zaubersprüche anwendet. Es befinden sich übrigens noch weitere, mehr oder weniger komplexe Adventures auf der ACS-Disk. Wenn Sie verstanden haben, wie das ACS funktioniert, können Sie zum nächsten Teil des Handbuches übergehen.

Im zweiten Teil wird Schritt für Schritt erklärt, wie man ein Adventure selbst generiert. Ein Adventure besteht übrigens aus einer Haupt- und bis zu 15 Nebenregionen wovon jede wiederum bis zu 16 Räume haben kann.

Zuerst muß man sich entscheiden, welche Spielrichtung man wählen möchte. Zur Verfügung stehen Fantasie-, Spy-/Mystery- und Science Fiction-Sets. Das gewünschte Set wird dann auf die Adventure-Disk gespeichert. Danach wählt man den Menüpunkt „Construct Adventure" und kann nun einzelne Regionen editieren und z.B. bis zu 500 Gegenspieler, die der Computer steuert, an verschiedene Stellen des Adventures plazieren. Auch können viele verschiedene Gegenstände (u.a. auch Hamburger), die später dem Spieler helfen sollen (oder auch nicht) in die einzelnen Räume gelegt werden und vieles mehr.

Aber was wäre ein Adventure ohne Texte? Natürlich kann man auch bis zu 335 Texte, die je eine Bildschirmseite einnehmen, unterbringen. Und auch für Soundeffekte und Musik ist gesorgt. Dafür muß man dem Programierer ein besonderes Lob aussprechen, denn nicht nur die Titelmusik mit den Trompeten klingt super.

Hat man seine eigenen Spielelemente definiert, so gibt es eine Möglichkeit, mit der der Amiga das Adventure innerhalb von etwa 5 Minuten noch etwas komplizierter macht (per Zufallsgenerator).

Alles in allem ist das Adventure Construction Set ein Programm, das auch nach längerer Zeit noch Spaß macht, da man immer wieder neue Spiele damit generieren kann. Nachteile sind, daß ein fertiges Adventure nur in Verbindung mit dem ACS läuft und daß zum vernünftigen Arbeiten (oder Spielen) mit dem Programm zwei Floppies notwendig sind. Man wird sonst schnell zum Diskjockey.

PW

Positiv:
- Adventures sind leicht zu erstellen
- Relativ gute Grafik
- Gute Soundeffekte/Musik
- Viele Möglichkeiten und Abwechslung

Negativ:
- Mit einer Floppy viele Diskettenwechsel
- Adventure nur in Verbindung mit ACS lauffähig

„Der Schreiberling"

Programm: The Writer, **System:** Spectrum 48/Plus 2/128, **Preis:** Ca. 50 Mark, **Hersteller:** Softechnics, Softek Intl. Ltd, Covent Garden, London WC2, **Vertrieb:** Herbert Bauer, Permoserplatz 6, 8000 München 82. Tel: (089) 43 47 17.

Es gibt ja schon eine ganze Reihe von Textverarbeitungsprogrammen für den Spectrum. Ein Verarbeitungs-Programm der neuen Generation stellt **THE WRITER** von **SOFTECHNICS** dar.
Die Lieferung besteht aus einer Kassette und einem Handbuch. Auf dieser Kassette sind zwei Versionen des „Writers" abgespeichert: eine zum Gebrauch mit Kassette, die andere, um den „Writer" auf das Micro-Drive umzukopieren. Dies ist schon mal der erste positive Aspekt. In Kürze werden auch Versionen für die verschiedenen Disketten-Versionen erhältlich sein.

Hat man den „Writer" geladen, kann man sofort beginnen, den Text zu verfassen. Auf der oberen Bildschirmzeile stehen Informationen über Modus, Zeile, Spalte und Textname. Drückt man jetzt EDIT, dann erscheint statt dieser Info-Zeile ein Pull-Down-Menue mit den Punkten:

FILE
EDIT
TEXT
SEARCH
FORMAT
HELP

Es erscheint zudem ein kleiner Pfeil, der mittels Tastatur und/oder Kempston-Joystick bewegt werden kann, mit dem diese Punkte angesprochen werden. Das geht recht einfach, schnell und schützt vor irgendwelchen Fehlbedienungen.
Zu den einzelnen Menues:

FILE
Hier können Texte abgespeichert, geladen oder gedruckt werden (sogar mit „MAIL MERGE"). In puncto Drucker kann der Writer über mehrere Interfaces angepaßt werden, z.B. LPRINT III (Euro-Electronics), Interface I, Kempston, Hilderbay usw. Die Druckerkontrollzeichen sind anfangs für den EPSON FX 80 definiert, können aber sehr einfach umgestellt werden.

EDIT
Hier werden Block-Verschiebungen durchgeführt; Farben usw. können geändert werden.

TEXT
Das Textformat (links-, rechtsbündig, zentrisch) wird hier eingestellt. Auch lassen sich die Ränder einstellen (von 0-127!). Desweiteren werden durch dieses Menue die Tabulatoren gesetzt, gelöscht oder nur geändert. Das anfangs eingestellte Word-Wrapping kann abgestellt werden.

SEARCH
Hier werden einzelne Wörter oder nur nach bestimmten Buchstaben (-kombinationen) gesucht. Die Suche nach einem bestimmten Wort dauert erfreulicherweise nur Bruchteile von Sekunden (natürlich abhängig von der Länge des Textes).

FORMAT
Hier können Briefköpfe, Seiten-Numerierungen eingestellt werden.

HELP
Ist nur für Micro-Drive-Besitzer ansprechbar. Hier kann man genauere Informationen über die Steuerung, die einzelnen Menue-Punkte, Kontroll-Codes, Mailmerge, Anpassung, Kommunikation und Verschiedenes erhalten. Der Blick in das Handbuch erübrigt sich somit.

Die Eingabe des Textes erfolgt auf dem Bildschirm in 64 Zeichen pro Zeile. Werden aber mehr Zeichen pro Zeile benötigt, wird einfach das Textformat (siehe oben!) geändert, und der Bildschirm scrollt dann zur Seite. Insgesamt kann der Writer bis zu 483 Zeilen an einem Stück verwalten (das entspricht neun Seiten).
Ein besonderer Punkt ist „Mailmerging" (nur möglich für MD). Eine Datei, die vorher mittels eines kleinen Programmes auf Cartridge gebracht worden ist, dient als „Mail". Im Textverarbeitungsprogramm wird nun z.B. ein Brief geschrieben, der mehrmals verschickt werden soll, jeweils nur mit einer anderen Anrede. Statt des Namens werden MARKERS eingegeben, die als Variablen für Namen, Adressen usw. stehen. Vor dem Drucken sucht sich das Programm automatisch die Namen aus der MD-Datei und druckt den Brief jeweils mit einer anderen Adresse.

Weiterhin gibt der Writer dem User die Möglichkeit, Texte von einem zum anderen Computer zu übertragen und zu empfangen! D.h., daß der Spectrum einen Text über RS232 zu einem anderen Computer übertragen kann (z.B. WORDSTAR). Aber der Writer kann noch mehr: Er kann QUILL-kompatible Files erstellen, die ohne Probleme in den Sinclair-QL eingeladen werden können: TASWORD 2-Files können natürlich auch eingelesen werden - die Kompatibilität kennt keine Genzen! Besonders interessant wird der Zusammenschluß der demnächst erscheinenden Programme THE ARTIST II, THE FILER und THE SPREADSHEET mit THE WRITER. Es entsteht dann ein „SUPER-NEWSROOM" mit fantastischen Eigenschaften!
Fazit: THE WRITER ist das beste Textverarbeitungsprogramm für den Spectrum, das zur Zeit auf dem Markt ist. Dieses Programm wandelt den Spectrum in einen leistungsfähigen Wordprocessor um, der keine Wünsche an Bedienung, Geschwindigkeit und Leistung mehr offen läßt! Textverarbeitung auf dem Spectrum kann nicht einfacher sein!

Stefan Swiergiel

Positiv: Sehr gutes Preis-/Leistungsverhältnis; kompatibel zu Microdrive/Disketten; kompatibel zu Maus und Kempston-Joystick; hohe Bedienungsfreundlichkeit; hohe Geschwindigkeit; zahlreiche Funktionen; Mailmerging; 483 Zeilen mit bis zu 127 Zeichen pro Zeile; Senden/Empfangen von Texten an/von andere(n) Computersysteme(n); kompatibel zu TASWORD II- und WORDSTAR-Files; zukünftige Verbindungsmöglichkeiten mit anderen Programmen von SOFTECHNICS; gut verständliches und strukturiertes Handbuch; zahlreiche Umlaute (franz./deutsch usw.) für Drucker und Text.

Negativ: Handbuch noch in Englisch.

QL für's Auge

Programm: Eye-Q, **System:** Sinclair QL **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Digital Precision, 222 The Avenue, London E4 9SE.

In letzter Zeit häufen sich wieder die Neuerscheinungen für den Sinclair QL. Allein im letzten Monat sind 4 verschiedene Zeichenprogramme erschienen. Ein leistungsfähiges Zeichenprogramm ist **Eye-Q** von **Digital Precision.** Neben dem Zeichnen von Bildern, lassen sich auch verschiedene Schriftsätze für mehrere Druckertypen herstellen (sog. Fonts). Diese können auch in eigenen Programmen verwendet werden, und deren Anwendung ist kinderleicht.

Eye-Q wird in einer Box mit einer 18 Seiten starken Anleitung und einem Cartridge geliefert. Um eine Sicherheitskopie des Zeichenprogramms zu machen, wird einfach ein „Clone"-Programm geladen. Hier fällt sofort die Kompatibilität mit Diskettensystemen auf, denn dieses Programm kann einfach von Cartridge auf Diskette umkopiert werden!

Als Schutz gegen Raubkopierer ist die Anleitung auf rotem Papier gedruckt, was sich sehr schlecht fotokopieren läßt.

Das Programm wird als Boot-Programm von Cartridge oder Diskette automatisch geladen. Nach der kurzen Ladezeit befindet man sich im Top-Level-Modus. Hier kann der User „Freihand" zeichnen. Der Kursor, bewegt durch die Kursor-Tasten oder Joystick, besteht aus einem blinkenden Punkt, der auf max. 32 Pixel vergrößert werden kann. Weiterhin sieht man auf dem Bildschirm selbstverständlich eine Status-Anzeige, auf der die X- und Y-Koordinaten, Ink-, Paper-Farben, Arbeitsmodus u.a. angezeigt werden. Diese Anzeige kann wahlweise oben oder unten stehen bzw. ganz verschwinden, damit ungestört das ganze Bild bearbeitet werden kann.

Der Rest des Bildschirms kann zum Zeichnen benutzt werden. Die Bewegung des Kursors ist gleichmäßig, kann aber noch verlangsamt bzw. beschleunigt werden. Die verschiedenen Modi werden mit der Funktionstaste F1 ausgewählt. Folgende Bearbeitungsmöglichkeiten gibt es:

TOP-LEVEL (Freihand-Zeichnen)
SKIP (Korrektur/Window-Einstellung usw.)
SET (Zeichnen)
ERASE (Löschen)

Die anderen Funktionstasten sind mit verschieden belegt. Man kann mit Ihnen z.B. Linien ziehen, ausfüllen (hierbei erscheint ein extra Menü mit den Farben, Schattierungsformen usw.). Obwohl das gesamte Zeichenprogramm in Assembler geschrieben worden ist und sonst recht zügig abläuft, ist die Fill-Routine verhältnismäßig langsam. Eine weitere Funktion ist die Vergrößerung (Zoom), bei der auch wirklich jede Kleinigkeit vergrößert werden kann. Noch mehr Kommandos gibt es, wenn man im Top-Level Modus F3 drückt: „Rubber-Banding"-Kontrolle, Kreis, Elipsen, Dreiecke, Boxen, Blocks, ARC-Linienformen und vieles mehr.
Beim Speichern des Bildes kann wahlweise auch eine komprimierte Form des Bildes hergestellt werden. Ansonsten wird das Bild mit der normalen Länge von 32 KBytes abgespeichert. Auf dem Original befindet sich auch ein Demonstrationsbild, an dem man zunächst die Leistungen des Programmes ausprobieren sollte.

Im Vergleich zu anderen Zeichenprogrammen (z.B. Graphi-QL von Talent) ist *Eye-Q* am einfachsten zu bedienen, bietet für einen günstigen Preis mehr Leistungen und bietet Kompatibilität zu mehreren Druckern (samt Interfaces) und Disketten. *Stefan Swiergiel*

Positiv: Kompatibilität zu Disketten/Druckern, Font-Möglichkeiten, Benutzung der Fonts in eigenen Programmen, übersichtliche Menüs, einfache Handhabung, Zahlreiche Kontrollfunktionen für Kursor (Rubber Banding), aufwendige Fill-Routine, günstiger Preis (sowohl zur Leistung als auch im Vergleich zu anderen Zeichenprogrammen), Komprimier-Routine.

Negativ: Englische Anleitung

„Champ"ion

Programm: Champ, **System:** MSX, **Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** PSS, England.
Seit etwa zwei Jahren ist auf dem deutschen Markt ein Assembler-Paket der englischen Firma **PSS** namens **Champ** für den MSX erhältlich. Das Paket beinhaltet Editor, Assembler sowie einen Debugger mit Disassembler und Singlestep-Simulator. Das Programm ist für seine Länge von nur 9 KByte sehr komfortabel. Mit dem Cursor kann man im ganzen Source-Text hoch und runter fahren. Man muß sich also nicht den entsprechenden Teil auflisten, sondern kann gleich „loshakken". Man kann seitenweise blättern oder per FIND-Befehl nach bestimmten Textstellen (zumeist Labels) suchen.
Man kann mitten im Text Zeilen einfügen oder löschen. Leider akzeptiert der Assembler nur hexadezimale Zahlen. Dieser Nachteil wird jedoch durch den PRINT-Befehl aufgewogen, der unter anderem Zahlen umrechnen kann. Die einzugebenden Anmerkungen müssen mit einem Semikolon am Anfang der Zeile gekennzeichnet werden. Besonders dem Anfänger kommt zugute, daß der Editor gleich bei der Eingabe falsche Befehle verweigert. Das heißt, sollte man sich verschreiben, wird einem dies nicht erst beim Assemblieren mitgeteilt.
Weiß man nicht, ob eine bestimmte Adressierungsart bei einem bestimmten Befehl zulässig ist, kann man ihn eintippen, und der Computer überprüft den Befehl sofort. Der Assembler kennt auch die üblichen Pseudo-Opcodes wie ORG, EQU, DB, DS etc.
Vor der Assemblierung verlangt der Assembler noch weitere Eingaben. Besitzt man einen Drucker, kann man sich ein Assemblerlisting seines Programms ausgeben lassen. Dies funktioniert aber auch auf dem Bildschirm. Bei längeren Programmen ist es allerdings sinnvoll, den Text nicht noch einmal auf dem Bildschirm ausgeben zu lassen, da das Auflisten nicht gerade schnell ist. Gleichzeitig werden alle Labels und EQUs alphabetisch geordnet mit ihren Adressen/Werten gezeigt. Hat man allerdings mehr als die 40 Labels/EQUs benutzt, scrollen die ersten aus dem Screen. Will man ein solches Label direkt anspringen, hilft auch hier der PRINT-Befehl. Mit ihm kann man sich auch direkt die Adresse eines Labels zeigen lassen. Der Assemblevorgang selbst ist jedoch für Z-80-Verhältnisse relativ schnell.
Der Debug-Modus ist hauptsächlich zur Untersuchung von bereits bestehenden Programmen geeignet. Der Disassembler listet einen Teil des Speichers in Mnemonics-Schreibweise auf. Ist der Bildschirm vollgeschrieben, wartet das Programm auf einen Tastendruck und disassembliert dann entweder bildschirm- oder zeilenweise weiter. Auch der Einzelschrittsimulator erweist sich nach längerer Arbeit als sehr brauchbar. Hier wird ein Programm simultan schrittweise abgearbeitet. Die Register des Z-80 werden ständig auf dem Bildschirm angezeigt. Ferner können mehrere Breakpoints an beliebigen Stellen des Speichers gesetzt werden. Trifft der Prozessor bei der Abarbeitung des Programms auf einen Breakpoint, so springt er in die Kommandoebene des Assemblers.
Negativ fällt auf, daß ein Source-Text nur auf Kassette abgespeichert werden kann, nicht aber auf Diskette. Ferner kann der Disassembler sein Listing nicht auf dem Drucker ausgeben. Die Dokumentation zum Assembler-Paket besteht leider aus nur zwei (englischen) doppelseitig beschriebenen DIN A4-Blättern, die aber genügen dürften. Bei regelmäßigem Gebrauch des Programms wird man sie sowieso bald nicht mehr benötigen. Fazit: Jedem, der auf MSX in Z-80 Maschinensprache programmiert und noch auf der Suche nach einem guten Assembler ist, sollte sich dieses Programm einmal ansehen. *PW/BS*

Positiv: Programm braucht wenig Speicher, Assembler arbeitet schnell, brauchbarer Editor, relativ benutzerfreundlich.
Negativ: Source-Text nur auf Kassette abspeicherbar, Disassembler gibt Listing nur auf dem Bildschirm aus.

Software überprüft Diskettenstation 1541

Programm: Magic Disk Kit, **System:** C64, **Preis:** ca. 70 Mark (Diskette), **Hersteller:** Robtek Limted, Unit 4, Isleworth Business Complex St Johns Road, Isleworth, Middlesex, TW7 6NL

Wer die „Commodore 1541" kennt, kennt auch die Probleme, die nach einiger Zeit auftauchen können. Je nachdem, wie oft man das Laufwerk nutzt, verstellt sich die Magnetkopf-Ausrichtung des Laufwerkes mehr oder weniger. Diese Toleranzen sind oft so gering, daß nur selten ein Ladefehler entsteht; allerdings können einige Kopierschutzmethoden ärgerlich auf diese Dejustierung reagieren. **MAGIC DISK KIT** ist nun ein Utility, welches diesem Problem entgegentreten soll. Dieses Programm soll softwaremäßig kontrollieren, in wieweit der Magnetkopf verstellt ist oder die Geschwindigkeit des Laufwerkes vom Standard abweicht. Dieses Programm wird zusammen mit einer „REINIGUNGSDISKETTE" und einer ausführlichen deutschen Anleitung geliefert.

Nach dem Laden des Programmes erscheint zuerst eine wunderschöne Grafik des Floppylaufwerkes. Danach erscheint das Hauptmenü des Programmes:

- F1 Gerätenummer
- F3 Geschwindigkeits-Test
- F5 Justage-Test
- F7 Reinigungs-Programm
- F8 ENDE

Um das Programm in seinen Meßergebnissen zu prüfen, ließen wir 4 verschiedene Floppylaufwerke durch das Programm untersuchen. Das Ergebnis war sehr überraschend: Nur ein einziges Laufwerk wurde im Geschwindigkeitstest mit dem Wort „GUT" bezeichnet. Alle 3 anderen Laufwerke schnitten mehr oder weniger schlecht ab. Interessant ist auch, daß die grafisch ansprechende Meßkurve nicht mit den Meßergebnissen übereinstimmt. Gerade bei dem Laufwerk, welches als gut bezeichnet wurde, zeigt die Meßkurve das schlechteste Ergebnis. Offensichtlich ist hier das Programm noch nicht so ganz ausgereift. Überrascht waren wir auch deshalb, weil wir bisher mit keinem der vier Laufwerke Probleme hatten, aber vieleicht liegen wir immer noch unter der Toleranzgrenze. Übrigens: der Meßvorgang beruht offensichtlich darauf, daß die Diskette mit einem speziellen Meß-File beschrieben wird, was während der Messung in bestimmten Zeitabschnitten untersucht wird. Aus diesem Grund darf die Diskette auch nach dem Laden nicht aus dem Laufwerk entfernt werden. Dies gilt genauso für den Justage-Test. Auch dieser Test wird durch eine ansprechende Grafik gestaltet. Allerdings hat man hier auf den ersten Blick etwas Schwierigigkeiten, das Meßergebnis zu interpretieren.

Ein weiterer Blick in das Handbuch sagte uns jedoch bald, daß unsere Laufwerke völlig verstellt seien. „Nun gut", dachten wir, legen wir mal die Reinigungsdiskette ein und wählen den entsprechenden „Waschgang". Eine riesige Analog-Uhr zeigte wenige Sekunden danach an, daß unser „Waschprogramm" im vollen Gange war. Als wir nun den Justage-Test ein zweites Mal durchführten, sah das Ergebnis tatsächlich besser aus, al-

Platinen-Layout mit dem QL

Programm: Quick Layout, **System:** Sinclair QL, **Preis:** Ca. 98 Mark, **Hersteller/Vertrieb:** Sesomsoft, Fa. Herbert Bauer, München.

Daß sich der Sinclair QL für Anwendungsprogramme sehr gut eignet, ist allgemein bekannt. Für Hobby-Elektoniker bietet die Firma **HERBERT BAUER** (Sesomsoft) für diesen Rechner ein Platinenlayout-Programm an. **QUICK LAYOUT** ist ein Entwicklungsprogramm für gedruckte Schaltungen. In einer Bauteil-Bibliothek befinden sich die meisten Standard-Bauelemente, die in der Praxis vorkommen (vom einfachen Widerstand bis hin zum 68poligen IC). Neben dem automatischen Herstellen und Berechnen der Leiterbahnen bietet das Programm noch andere verschiedene Möglichkeiten, um die Funktionalität noch zu erhöhen. Als zwei Beispiele seien hier nur das manuelles Verlegen der Leiterbahnen sowie die Herstellung von doppelseitig beschichteten Platinen usw. genannt.

Nach dem Laden von Cartridge (was doch etwas länger dauert, da der Speicher voll ausgenutzt wird) werden zunächst zwei Fenster im MODE 4 (höchste Auflösung 512x256) dargestellt. Das rechte Fenster beinhaltet die Ein- und Ausgaben, das linke zeigt die Bauelemente in ihrer Lage auf den Platinen. Als erstes wird der User nach dem Layout-Namen gefragt. Gibt man DEMO ein, so wird ein Beispiel des Original-Cartridges geladen. Es erscheint dann auf der linken Seite die Schaltung, während rechts das Hauptmenü dargestellt wird. Mit den Pfeiltasten wird die nächste Option ausgesucht und mit SPACE bestätigt.

Da in dem Beispiel schon alle Bauteil-Namen und die Verbindungsliste fertiggestellt sind, sollte man sich zunächst die AIRLINE anschauen. Hier werden alle Verbindungen eingeblendet. Mit etwas Erfahrung können Sie bereits jetzt beurteilen, ob Sie die Bauteile günstig plaziert haben. Der nächste Menüpunkt heißt OPTIMIERUNG. Hier werden überflüssige Verbindungen gelöscht, aus Verbindungsknoten werden nach Möglichkeit Verbindungsketten erzeugt und die Leiterbahnen nach ihrer Länge sortiert. Mit VERBINDUNGEN ROUTEN kann nun der Router aktiviert werden (Routen herstellen & Berechnen der Leiterbahnen). Es erscheint nun folgendes Menü:

- Verbindungen neu routen
- Fehlverbindungen (Bestükkungs- oder Schichtseite)
- Alternativen suchen
- Layout Display

Werden die Verbindungen neu hergestellt, so werden die Bauelemente vom Bildschirm gelöscht und die Leiterbahnen verlegt. Im Menüfeld werden die gerade bearbeiteten Verbindungen angezeigt und eventuell die Anzahl der Fehlverbindungen angegeben. Nach dem AUTOROUTING schaltet das Programm in die Bildschirmdarstellung um, und ein Punktraster ist zu sehen. Diese Punkte stellen im Original einen Abstand von 1/20 Zoll auf der Platine dar. Auf der unteren Zeile werden die Koordinaten sowie ein Mini-Menü eingeblendet, in dem man vergrößern kann. Dabei wird das Layout in einem kleineren Maß-

lerdings war laut Dokumentation das Laufwerk immer noch stark dejustiert. Obwohl in der Dokumentation zu Magic Disk auch erklärt wird, wie man das Laufwerk wieder mit Schraubendreher und etwas Fingerspitzengefühl in Gang setzt, haben wir uns entschlossen, unser Laufwerk verstellt zu lassen, denn schließlich hatten wir bisher nicht die geringsten Probleme.

Knarf

Positiv: Einfache Handhabung, deutsche Dokumentation.
Negativ: Meßkurve stimmt nicht immer mit Meßwerten überein, relativ hoher Preis.

stab dargestellt. Sollten sich eventuelle Fehlverbindungen in der Schaltung befinden, so können diese in der Bildschirmdarstellung mit „F" gesichtet werden. Diese Funktion ist besonders für das manuelle Verschieben von Leiterbahnen sehr hilfreich. Ansonsten kann man versuchen, den Fehler durch ALTERNATIVEN SUCHEN zu beheben. Sollte auch diese Option keinen Weg finden, den Fehler zu beseitigen, so wird der Menüpunkt FEHLVERBINDUNG (B/S-Seite) ROUTEN aktiviert. Dabei wird schließlich eine doppelseitig kaschierte Platine benötigt, da die Fehlverbindung auf der Gegenseite aufgelöst wird. Ist die Schaltung frei von Fehlern, so kann ein Ausdruck hergestellt werden. Diese Hardcopies der Bauelemente oder (hauptsächlich) der Leiterbahnen erfolgt über den seriellen Port auf einen Epson-kompatiblen Drukker. Auch eine Liste der verwendeten Bauteile - die Verbindungsliste - läßt sich mühelos ausdrucken. Zunächst war ich sehr skeptisch, ob der Ausdruck der Leiterbahnen auch im richtigen Maßstab erscheinen würde und ob auch richtige runde Lötpunkte ausgedruckt werden können. Doch das Ergebnis kann sich sehen lassen: Man erhält eine Kopie, die nahezu im richtigen Maßstab (Einheit 1/10 Zoll) vorliegt. Selbstverständlich lassen sich alle Daten auf einem Cartridge abspeichern. Bei Benutzung einer Floppy wird einfach vor dem Programmname der Device-Name angegeben.
Wie es nun weitergeht (Platinenherstellung), wird in der ausführlichen (in Deutsch verfaßten) Anleitung erläutert. Es werden wichtige Tips und Hinweise gegeben. Sogar der Vermerk, die Säure usw. bei Sondermüll-Sammelstellen abzugeben (um die Umwelt nicht zu belasten), ist zu finden.
Fazit: *Quick Layout* ist ein hervorragendes Programm für Hobbybastler, die ihre Platinen selbst herstellen. Die Bedienung ist denkbar einfach, das Programm ist komfortabel und bietet sehr viele Variationsmöglichkeiten. Für 98 Mark bekommt man ein Programm, das dem User viel Arbeit erspart!

Stefan Swiergiel

Positiv: Bauteilbibliothek (47 Bauelemente); schnelles Einblenden der Verbindungen; schnelles Routen; Optimierungsmöglichkeit; Alternativen suchen; manuelles Verlegen der Leiterbahnen möglich; Herstellen von doppelseitig beschichteten Platinen; proportional richtige Hardcopy der Leiterbahn (!); ausführliche deutsche Anleitung; günstiger Preis.
Negativ: ---------------

Ein neues Kopierprogramm für den Schneider CPC

Programm: Copymaster, **System:** CPC 464/664, **Preis:** Kassette 49 DM / Diskette 59 DM, **Hersteller:** R.Schuster Electronic, Obere Münsterstraße 33, 4620 Castrop-Rauxel, Tel.02305/3770

COPYMASTER ist ein benutzerfreundliches Kopierprogramm, welches sich gleichermaßen für das Kopieren von Disketten wie Kassetten verwenden läßt. Besonders interessant dürfte hier die Möglichkeit sein, daß Programme von Kassette auch auf Diskette und umgekehrt übertragen werden können. Auf diese Weise haben nun endlich auch die Computerbesitzer, welche sich erst später eine Diskettenstation zugelegt haben, die Möglichkeit, ihre Programmsammlung auf Diskette zu archivieren. Leider lassen sich mit COPY-MASTER nur Standard-CPC-Kassettenfiles bearbeiten, so daß diese Kopiermöglichkeit bei den meisten kopiergeschützten Programmen nicht angewendet werden kann. Im Test ergaben sich zusätzlich noch Probleme bei einigen Binärfiles, welche einen gewissen Umfang bzw. einen speziellen Speicherbereich enthielten. Ansonsten spielt es keine Rolle, ob Textfiles, Programmfiles oder sogar CP/M-Dateien auf der Diskette vorhanden sind.
Um möglichst wenig Speicher des CPC zu belegen, liegt ein Teil von COPY-MASTER im Bildschirmspeicher. Dadurch ist das seltsame Zeichengewirr auf der oberen Bildschirmhälfte zu erklären. Da das Programm zur Bedienung bzw. zur Darstellung von Menüs nur die untere Bildschirmhälfte nutzt, macht sich diese Eigenheit nicht negativ bemerkbar. Der so gewonnene Speicher macht sich insbesondere bei der DISK-DISK Kopie bemerkbar. Bereits nach sechsmaligem Wechsel der Diskette ist deren gesamter Inhalt kopiert. Nachteil ist jedoch, daß auch bei der DISK-DISK Kopie keine Formatierung durchgeführt wird.
Etwas mager ist der Menüpunkt 4, welcher zum Kopieren von einzelnen Files verwendet wird. Hier lassen sich keine ASCII-Files kopieren, sondern lediglich Programm- bzw. Binärfiles, deren Bezeichnung bekannt ist.
Alles in allem hatten wir uns von einem benutzerfreundlichen Kopierprogramm etwas mehr versprochen. Bis auf wenige Funktionen lassen sich Files

Eine weitere Besonderheit des Programmes ist zu erwähnen: Es ist möglich, Sicherheitskopien von Diskette, die ja in der Regel wieder auf Diskette angefertigt werden, auf dem preiswerten Medium Kassette anzufertigen. Hierbei wird das Duplikat von Diskette Sektor für Sektor auf die Kassette übertragen. Kassetten, die auf diese Weise erstellt wurden, lassen sich selbstverständlich nicht direkt verwenden, sondern können nur von COPY-MASTER wieder auf eine Diskette übertragen werden. Da COPY-MASTER in diesem Modus Sektor für Sektor ablegt, wesentlich besser mit CP/M kopieren. Legt man jedoch Wert darauf, Programme von Kassette auf Diskette zu übertragen, so findet man mit COPY-Master durchaus eine brauchbare Alternative.

Frank Brall

Positiv: Kopiermöglichkeit von Kassette nach Disk und umgekehrt, Diskettenbackups auf Kassette möglich
Negativ: Disketten werden nicht formatiert, Kassetten-Disketten Übertragung arbeitet nicht immer

Super-Utility-Paket für den C16

Programm: UTILITY C16, **System:** C16, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller/Vertrieb:** CSJ Computersoft, An der Tiefenriede 27, 3000 Hannover 1, Tel. 0511/886383

Obwohl der C16 schon mit einem recht umfangreichen Basic-Befehlssatz ausgestattet ist, fehlt dem professionellen Programmierer oft das eine oder andere Utility. Die Firma **CSJ** hat nun ein Utility-Paket geschaffen, welches dem geplagten Anwender die Arbeit erleichtern soll. Das Utility besteht eigentlich nur aus mehreren kleinen Maschinenprogrammen, welche zu einem File zusammengefaßt wurden. Zusätzliche Basic-Befehle wurden nicht implementiert, stattdessen wird das Programm durch einen SYS-Befehl aktiviert. Ein nachfolgender Parameter gibt an, welche Funktion des Utility's aktiviert werden soll. Die nachfolgende Tabelle gibt eine kurze Übersicht über die Möglichkeiten und Arbeitsweise dieses Programmes:

Liststop einschalten/ausschalten

Die Listroutine wird so modifiziert, daß jeweils nur bildschirmweise das Listing ausgegeben wird. Durch das Betätigen der RETURN-Taste wird die nächste Seite aktiviert. Auf diese Weise läßt sich relativ übersichtlich (soweit in Basic möglich) ein Listing überprüfen bzw. nach bestimmten Routinen absuchen.

MERGE, ein Programm nachladen

Dies ist sicherlich eine der wichtigsten Funktionen dieses Utility's. Ein Programm kann an das im Speicher befindliche Programm angehängt werden. Voraussetzung ist allerdings, daß die Zeilennummern des nachzuladenden Programmes größer sind als die letzte Zeilennummer im Speicher.

Floppy-Befehle abgekürzt

Durch einen einfachen SYS mit entsprechenden Parametern kann jeder Floppy-Befehl abgekürzt bzw. vereinfacht werden.

UTILITY C16
EIN SUPER UTILITY-PAKET FÜR DEN C16
DEUTSCHE FASSUNG

OLD, Programm retten

Wem ist es noch nicht passiert, daß ein Programm „abgestürzt" ist? Oft hilft hier nur der Trick mit RESET und RUN/STOP. Nicht selten versagt jedoch auch diese Methode, und einige Basic-Vektoren sind verstellt. Mit dem OLD-Befehl werden die Basic-Vektoren nach einem RESET neu gesetzt und dadurch das Programm wieder gerettet. Besonders für Freunde von Maschinen-Unterprogrammen eine sehr nützliche Funktion.

Bildschirm laden/saven

Ein Bildschirm wird zusammen mit den Farbregistern auf Diskette abgelegt bzw. wieder geladen. Schade ist allerdings, daß hier kein Filename gewählt werden kann; es wird immer die Bezeichnung „BILD" benutzt.

Speicherbelegung ausgeben

Eine Art neuer „FREE"-Befehl erlaubt das Ausgeben des belegten Speicherplatzes. Dabei wird unterschieden, wieviel Bytes durch Programm, Strings und Array's belegt sind.

Bildschirm invertieren

Für besondere Effekte läßt sich über einen SYS-Befehl der Bildschirm schlagartig invertieren.

„REM" invers markieren

Zur besseren Übersichtlichkeit lassen sich REM-Befehle innerhalb eines Listings invers hervorheben.

CODIEREN/DECODIEREN

Mit Hilfe dieser Funktionen ist es möglich, ein Programm in codierter Form abzuspeichern bzw. wieder zu laden. Ein codiertes Programm ist nicht lauffähig und kann ohne das Utility auch nicht wieder decodiert werden.

Komfortabler Trace

Durch diese Funktion läßt sich ein Programmlauf relativ gut verfolgen. Die erste Bildschirmzeile zeigt ständig die gerade bearbeitete Zeile sowie den freien Speicherplatz an. Im Test zeigte sich jedoch, daß diese Funktion nicht bei allen Programmen anwendbar ist.

Hardcopy

Ebenfalls eine sehr wichtige Funktion ist HARDCOPY. Hier kann der Bildschirminhalt in zwei verschiedenen Größen auf dem Drucker ausgegeben werden.

Deutsche Fehlermeldungen

Wer der englischen Sprache nicht mächtig ist, hat die Möglichkeit, die Fehlermeldungen des C16 auf deutsche Textausgabe umzuschalten. Statt READY erscheint nun beispielsweise „FERTIG".

Alles in allem ist dieses Utility-Paket zwar nicht gerade der Hammer, jedoch stellt es für den Programmierer eine wirkliche Erleichterung dar. Insbesondere durch den relativ günstigen Preis kann dieses Programm nur empfohlen werden.

Frank Brall

Positiv: Preis/Leistung, zahlreiche nützliche Funktionen, deutsche Dokumentation
Negativ: Keine echten Befehle (nur Sys-Aufrufe)

Atari ST „hilft" dem Elektroniker

Programm: Platine ST, **System:** Atari ST, **Preis:** 698 DM. **Hersteller:** Data Becker GmbH, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf 1

Mit dem Programm **PLATINE ST** liefert **DATA-BECKER** das erste Leiterbahnen - Entflechtungsprogramm für den Atari ST aus. Platine ST wird zusammen mit einem 180 Seiten starken Handbuch und auf einer 3,5" Diskette ausgeliefert. Auf dieser Diskette befindet sich das Hauptprogramm (Platine.prg), ein Programm, mit dem das Erstellen einer Bauteilbibliothek möglich ist (def.prg) sowie verschiedene Demodateien.

Platine ST arbeitet voll GEM-unterstützt, d.h., alle Operationen können komfortabel über

Desk File Eingaben Plazieren Routen Manuell Ausgaben
B: DEF1.LIB
S: PIO.BTL
P: PIO.PLT
Btl:13 Veb:68
BTL LIBDEF KOMM.
IC1 DIL14 LS10
IC2 DIL16 LS42
IC3 DIL40 PIO
IC4 TDEF2 7805
R1 DIPL10 1UF
C1 DIPL10 1K
S1 LST46
S2 PFL12
S3 PFL12
K1 PIN
K2 PIN
K3 PIN
K4 PIN
<F1>-Edit <F3>-Suchen <F10>-Löschen

die Maus gesteuert werden. Ausgaben können entweder auf einen Plotter oder auf einen handelsüblichen Matrixdrucker erfolgen, wobei Drucker mit Rückwärtspapiereinzug unterstützt werden, wie z.B. der Star NI 10.

Nach dem Start von Platine ST, sucht man sich zunächst eine mit durch „DEF.PRG" erstellte Bauteilbibliothek aus, die als Grundlage für das weitere Arbeiten dient, wobei sich auch schon eine fertige Bibliothek auf der mitgelieferten Diskette befindet. Anschließend lädt oder erstellt man eine Verbindungsliste, die besagt, welches Bauteil mit welchem Bauteil verbunden werden soll. Hier muß leider auf die sonst so komfortable Gem-Umgebung, bzw. auf die Maus verzichtet werden, d.h., alle Eingaben werden über die Tastatur gemacht. In dieser Verbindungsliste kann man jetzt schon Steuerzeichen für den sogenannten Router, also den Programmbestandteil, der hinterher die ei-

gentliche Platinenentflechtung vornimmt, einfügen, wie z.B. das Setzen von Barrikaden oder Ähnlichem. Als nächstes plaziert man die Bauteile auf den Bildschirm, was jedoch nun wieder über die Maussteuerung erfolgen kann. Beim Verschieben von Bauteilen werden alle Verbindungen hinter dem Bauteil hergezogen, so daß schon jetzt eine für das Bauteil günstige Lage ausgemacht werden kann. Diese so erzeugte Verbindungsliste und Lage der Bauteile kann nun ebenfalls auf Diskette abgespeichert werden.
Anschließend wird der Programmteil aufgerufen, der für die Entflechtung der Platine zuständig ist, wobei hier noch unterschieden wird, ob dieser automatisch oder manuell routet. Bei Auto-Routen kann sowohl ein- als auch zweiseitig unter Bestimmung einer Vorzugsrichtung geroutet werden. Der Router kann wahlweise auch die Manhattandistance berücksichtigen, bei welcher alle Verbindungen, die länger als die (bei nicht geraden Verbindungen) rechtwinklig zueinanderstehenden Verbindungen ersteinmal übersprungen werden.

Natürlich kann, wenn die Platinge entgültig geroutet ist, die Ausgabe auf Diskette/Platte oder Drucker (im Maßstab 2:1) erfolgen, wobei alle Star- und Epson-Drucker unterstützt werden. Doch ist man bei der Platineausgabe nicht nur auf die bloße Ausgabe des Platinenlayouts beschränkt, auch die Lage alle Bauteile selbst, sowie eine Bauteilliste können ausgegeben werden.

Für alle diejenigen, die nur mal in dieses Programm „reinschnuppern" möchten, bietet Data-Becker die Alternative der Demoversion von Platine ST an, die alle Grundfunktionen des obenbeschriebenen Programms beherrscht, die jedoch nicht das Abspeichern von Platinen auf Diskette erlaubt. Dieses Programm kostet, entgegen dem sicherlich nicht billigen Originalprogramm (698.–), nur 20.–, – für alle Gelegenheitselektroniker sicherlich eine lohnende Anschaffung!

Hillbig

Positiv: voll GEM-unterstützt, flexibler Router
Negativ: relativ hoher Preis

Line-Assembler für DRAGON

Programm: DASM/DEMON Assembler/Monitor, **System:** Dragon 32/64/200, **Hersteller: Vertrieb:** Compusense Ltd., P.O. Box 169, 286D Green Lane, London N13 5XA, Tel. (00441) 882 0681/6936, **Preis:** ca. 36 Mark.

Eines Tages beschloß ein kleiner DRAGON-Freak, Assembler zu lernen, und kaufte sich den Assembler ALLDREAM. Und siehe da, der Assembler war gut, und so lernte er, damit perfekt umzugehen. Doch eines schönen Tages meldete der Assembler mitten im Programmschreiben plötzlich und unerwartet „FULL". Sämtliche Versuche, den Quelltext zu teilen und stückweise zu assemblieren, scheiterten. Dann fiel plötzlich das Brit. Pfund unter 3 DM und der Freak beschloß, sich einen neuen Assembler zu besorgen, und wagte es, sich **DASM** zu bestellen.
So, Spaß beiseite, nichts gegen *Alldream,* den besten Editor/Assembler aller Zeiten (mit zuwenig Quelltextspeicher).
DASM/DEMON kommt als Diskette für DRAGONDOS oder DELTA DOS oder als Modul. Bei DASM handelt es sich um einen leistungsfähigen Zwei-Paß-Assembler für 6809-Maschinensprache, bei DEMON um einen weniger komfortablen Maschinensprache-Monitor. Als Editor wird der Basic-Editor des DRAGON benutzt; der Assembler wird erst geladen, wenn man assembliert (bei Diskversion). Das Schreiben des Quelltextes geht somit ziemlich schnell vonstatten, wenn man den Basic-Editor beherrscht. Der EDIT-Befehl des DRAGON erweist sich beim Editieren von Assemblertexten als wesentlich effektiver einsetzbar als zum Korrigieren von Basic-Programmen. Der Assembler beherrscht neben den normalen 6809-Befehlen und deren Adressierungsarten (auch der fantastischen 'relative to PC'-Adressierung, die es erlaubt, relokative, d. h. frei verschiebbare MC-Programme zu schreiben) auch noch 17 Assemblerbefehle hinzu, die das Programmieren erleichtern. Diese sind folgende:
(Klammeraffe): Ein (Klammeraffe) und fünf folgende Buchstaben oder Zahlen markieren ein Label. Labels müssen mit einem Buchstaben beginnen, z. B. (Klammeraffe)LOOP1. Der Assembler akzeptiert nur die ersten fünf Zeichen nach dem '(Klammeraffe)', der Rest wird übergangen.
END: Teilt dem Assembler mit, bei welchem Punkt er aufhören soll, zu assemblieren. Markiert das Quelltextende.
EQU: Weist einer Marke (Variable) einen Wert zu, z. B. (Klammeraffe) COUNT EQU $3A. Beim Assemblieren wird dann überall, wo der Assembler (Klammeraffe)COUNT findet, $3A abgelegt.
RMB: RMB wird benutzt, um eine bestimmte Anzahl Speicherzellen zu reservieren, ob um Listing oder als Variable ist egal. Beispiel: RMB 20 oder (Klammeraffe)ADRESS RMB 2.
FCB: Diese Anweisung wird dazu benutzt, 8 Bit lange Words in den Text zu setzen, z. B. FCB $8A,13,$FF.
FDB: Diese Anweisung entspricht FCB, schreibt aber 16-Bit Words. So wird FDB $OA als $OOOA in den Speicher geschrieben.
FCC: Die FCC-Anweisung kann ebenfalls wie FCB verwendet werden, sie bietet aber noch die Möglichkeit, Strings in den Text einzufügen: (Klammeraffe)TAB1 FCC 27,65,12, „TEXT-TABELLE MIT STEUERZEICHEN".
ORG: ORG teilt dem Assembler die Adresse mit, ab der der Maschinencode abgelegt werden soll, z. B. ORG $4000 hätte zur Folge, daß das Programm als $4000 assembliert würde.
DSP: Display-Mode. Trifft der Assembler beim Assemblieren auf DSP, so werden ab dort Meldungen beim Übersetzen auf den Bildschirm ausgegeben. DSP hat auch einen Parameter ($0000 - $FFFF, kann weggelassen werden), der nach der Ausgabe der Quellzeile eine Warteschleife durchläuft. $FFFF bringt eine Maximumverzögerung von etwa einer Sekunde.
PRT: Trifft der Assembler auf PRT, so werden alle Ausgaben auf den Drucker umgeleitet. Man kann zwei Kontrollbytes definieren, die am Anfang jeder Seite (siehe PAG-Befehl) zum Drucker gesendet werden: PRT 7,13 schickt am Seitenanfang CHR$(7) und CHR$(13) zum Drucker.
OFF: Schaltet den Display-Mode ab. Trifft der Assembler nach einem DSP-oder PRT-Befehl auf OFF, wird nichts mehr außer Errors, die auftreten, ausgedruckt.
ALL: Läßt den Assembler im DSP- oder PRT-Mode die zu assemblierenden Befehle ausgeben.
ERR: Setzt DASM auf normalen Ausgabe-Mode zurück, d. h. es

werden nur noch Errors angezeigt.
FML: DASM schreibt alls Bytes, Befehle, Speicheradressen und Quellzeilennummern.

FMS: DASM schreibt nur Quellzeilennummern und Befehle.
PAG: Anzahl der Bildschirm-/Druckerzeilen bei der Ausgabe des Textes, z. B. PAG 20 läßt DASM 20 Zeilen ausgeben, dann wartet er auf Tastendruck. Durch BREAK kann der Assembliervorgang unterbrochen werden.
PPO: DASM schreibt Meldungen normalerweise erst im 2. Durchlauf (Zwei-Paß-Assembler). Mit PPO schreibt er schon während Paß 1 auf das Ausgabegerät. Hat man nun seinen Quelltext erstellt, dem bei der Diskversion ein 10 CLEAR X,Y: RUN „DASM.BIN" vorausgehen muß, gibt man RUN ein (beim Modul EXEC HCFFA). Die Parameter X und Y beim Start der Diskversion bedeuten folgendes: Da der Assembler die verwendeten Labels in den Stringbereich ablegt, muß man (Anzahl der Labels * 10) anstelle von X reservieren. Y ist die Anfangsadresse des eigenen Code-Programms. Aber Vorsicht, DASM benötigt leider auch Speicherplatz, wenn man wie ich die Diskversion benutzt, und zwar etwa von $6C00 bis $B000. Ansonsten kann man mit diesem Assembler sehr viel schreiben, da als Quelltextspeicher ja der Basic-Speicher dient, man hat also zuzüglich $2000 Bytes für DASM, $1800 für vier Grafikseiten (die man ebenfalls zurücksetzen kann), $400 Bytes für Labels und $C00 Bytes für System, Bildschirm und DOS-Puffer noch $3700 Bytes für Quelltext.
DEMON ist ein recht einfacher Monitor, der eigentlich nicht viel wert ist. Er besitzt eine Breakpoint-Funktion, die Breakpoints im RAM erlaubt und eine Hexmonitorfunktion. FILL MEMORY, JUMP ADRESS, REGISTER, DUMP und MEMORY TEST sind nur eine schwache Beigabe. Dieser Monitor ist eigentlich noch nicht einmal für jemanden zu gebrauchen, der noch keinen hat. Die Tatsache, daß er mit dem Assembler zusammen für zehn Pfund verkauft wird, macht dies aber wieder wett, denn der Assembler ist diese zehn Pfund schon alleine wert, so daß man den Monitor ruhig als Gratisbeigabe betrachten kann. Was mir besonders positiv auffiel, ist der schnelle Versand von **COMPUSENSE.** Ich hatte die Bestellung montags abgeschickt und freitags den ASSEMBLER im Briefkasten, und das aus England!!! Dies ist eine Meisterleistung, an der sich sogar einige deutsche Softwarehäuser eine Scheibe abschneiden können.

Lothar Fritsch

Positiv: guter Assembler, großer Quelltextspeicher, leichtes Editieren, guter Umgang durch viele Zusatzfunktionen, schneller 1.Paß, preiswert.
Negativ: bei der Diskversion geht Speicher verloren, DEMON-Monitor ist nicht nennenswert, bei meiner Diskversion lag die Anleitung für das Modul bei.

Ladeprobleme endlich gelöst?

Programm: CSJ Turbo, **System:** C16/Plus 4, **Preis:** 29.90 DM, **Hersteller:** CSJ Computersoft Jonik, An der Tiefenriede 27, 3000 Hannover 1, Telefon 0511/886383
Jeder Besitzer einer Commodore-Datasette kennt sicherlich die gefürchtete Fehlermeldung „LOAD ERROR". Diese Meldung des Computers weist darauf hin, daß ein Ladefehler entstanden ist und somit das Programm nicht geladen werden kann. Das Problem tritt besonders oft auf, wenn man versucht, Programme zu laden, welche von einem anderen Computer bzw. einer anderen Datasette abgespeichert wurden. In der Regel ist hier eine fehlerhafte Einstellung des Tonkopfes sowie das relativ unsichere Ladeverfahren des C16 verantwortlich. Obwohl Datasetten eigentlich speziell für Commodore-Rechner entwickelt wurden, bestehen diese meist nur aus einer billigen Elektronik. Auch die Einstellung des Tonkopfes ist je nach Hersteller, es gibt verschiedene Produktionsstätten (z.B. Japan o. Taiwan), offensichtlich unterschiedlich. Um diese Datasetten genauer zu justieren, benötigt man normalerweise ein Oszilloskop und eine entsprechende Justierkassette. Da diese Werkzeuge wohl nur den wenigsten Computer-Freunden zur Verfügung stehen, hat die Firma **CSJ** ein Programm herausgebracht, welche auch dem Laien die Einstellung des Tonkopfes erlauben soll. Das Programm nennt sich **AZIMUTH-TAPE** und wird zusammen mit einem TURBO-TAPE-Verfahren auf einer Kassette geliefert. Nachdem das Programm AZIMUTH getartet wird, erscheint eine Art Skala am unteren Bildschirmrand. Läßt man nun die Kassette weiterlaufen, so flackert der Bildschirmrand und ein entsprechender Meßzeiger. Ein Signalton soll nun dafür sorgen, daß man die Datasette richtig justieren kann. Um dies zu bewerkstelligen, dreht man, während das Band noch läuft, vorsichtig den Tonkopf nach links bzw. rechts. Ziel ist es zu erreichen, daß der Bildschirmrand möglichst ein ruhiges Blau und der Meßzeiger möglichst gar nichts anzeigt. Wir haben diese Einstellung vorgenommen und das Ergebnis mit einem Oszilloskopen überprüft. Es ist uns tatsächlich gelungen, fast die Idealeinstellung zu finden. Allerdings gehört dazu schon etwas Fingerspitzengefühl und auch etwas Glück, denn das Signal, nach welchem das Programm die Datasette untersucht, ist digitalisiert. Dies bedeutet, daß kleine Pegelunterschiede nicht festgestellt werden können, also nur eine Art Mittelwert eingestellt werden kann. Dies dürfte in der Praxis immer noch besser sein als überhaupt keine Einstellungsmöglichkeit.

CSJ Turbo-Tape
Laden und speichern von Programmen mit 12facher Geschwindigkeit
Save your programs up to 12 times faster
Azimuth-Tape
Datassette-Justage
Datasette alignment
CSJ

Das zweite Problem des C16, die langsame Datenübertragung, wird durch das Programm CSJ TURBO ausgeglichen. Im Vergleich zum normalen Lade/Speicher-Verfahren wird mittels TURBO bis zu einer 12fachen Geschwindigkeit gearbeitet, was sogar eine Konkurrenz zum Floppy-Laufwerk bedeutet. Nachdem TURBO aktiviert ist, arbeiten somit die Befehle LOAD und SAVE mit der 12fachen Geschwindigkeit. Dateiverarbeitung mittels OPEN wird allerdings von diesem Programm nicht untertützt. Interessant ist auch das Ladeverfahren: Nachdem der Vorspann geladen wurde, werden Programmname, Programmlänge sowie Programmende in HEX und Dezimal angezeigt.
Der einzige Nachteil von CSJ TURBO ist allerdings, daß Programme, welche mit dem Programm abgespeichert wurden, auch nur mit diesem wieder eingeladen werden können.

Frank Brall

Positiv: TURBO TAPE erreicht bis zu 12fache Geschwindigkeitssteigerung, einfache Tonkopfeinstellung ohne Meßgerät, günstiges Preis-Leistungsverhältnis.
Negativ: Tonkopfeinstellung nicht ganz genau möglich, Programme, welche mit TURBO abgespeichert wurden, können auch nur mit TURBO wieder eingeladen werden

c16chris

GAME OVER! Kontakte, die Sie nutzen sollten!

A

8th Day, 18 Flaxhill, Moreton, Wirral, Merseyside L46 7UH.

Aackosoft, Postfach 3111, 2301 DC Leiden, Holland.

Aardvark, 100 Ardleigh Green Road, Hornchurch, Essex RM11 2LG. Tel. (00 44 40 24) 4 19 18.

Activision Deutschland GmbH, Karlstr. 26, 2000 Hamburg 76, Tel.: (0 40) 2 20 13 70.

Addictive Games, 10 Albert Road, Bournemouth, Dorset, BH1 1BZ. Tel.: (0 04 42 02) 29 64 04.

Advance Software Promotions Ltd, 17 Staple Tye, Harlow, Essex CM18 7LX, Tel.: (0.04 42 79) 41 24 41.

Adventure Soft, Postbox 786, Sutton Coldfield, West Midlands B75 7SL. Tel.: (00 44 21) 3 78 13 71.

All American Adventures: siehe U.S. Gold!

Alligata, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW. Tel.: (0 04 47 42) 75 57 96.

Alpha-Omega: siehe CRL!

AMC-Verlag, Blücherstr. 17, 6200 Wiesbaden.

Americana: siehe U.S. Gold!

American Action AB, Box 10090, 200 43 Malmö, Schweden.

AMS, 166-70 Wilderspool Causeway, Warington WA4 6QA, England.

Amsoft, Brentwood House, 169 Kings Road, Brentwood, Essex. Tel.: (0 04 42 77) 23 02 22.

Anco, 85 Tile Kiln Lane, Bexley, Kent, England.

ANF, Liberty House, 222 Regent Street, London W1R 7DB. England.

Anglosoft, Postbox 60, Coventry CV1 5SX, England.

Arcana Software, Avondale Workshops, Woodland Way, Kingswood, Bristol, Avon BS15 1QH, England.

A + G, 44 Casewick Lane, Uffington, Stainford, Lincs. PE9 45X, England.

Argus Press Software, Victory House, Leicester Place, London WC2H 7 NB. Tel.: (0 04 41) 4 39 06 66.

Ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, Postfach 1350, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 8 01.

Arnor Ltd, The Studio, Ledbury Place, Croydon, Surrey, England.

Artic Computing, Main Street, Brandesburton, Driffield Y025 8R1, England.

Atari Corporation Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 4 10 81.

Atlantis, 28 Station Road, London SE 25 5AG.

Audiogenic, 12 Chiltern Enterprise Centre, Station Road, Theale, Berks. RG7 4AA, England.

A Whitlock, 36 Old Quarry Close, Rubery, Birmingham B45 9TU, England.

AVP Computing, Hocher Hill House, Chepstow, Gwent WP6 5ER, Tel.: (00 44 29 12) 54 29.

B

Andreas Bachler, Postfach 429, 4280 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.

Herbert Bauer, Am Permoserplatz 6, 8000 München 82, Tel.: (0 89) 43 47 17.

BBC Soft, 35 Marylebone High Street, London W1M 4AA. Tel.: (0 04 41) 5 80 55 77.

Beau-Jolly, 19a New Broadway, Ealing, London W5 5AW. Tel.: (0 04 41) 5 67 97 10.

Beebugsoft, Postbox 50, St. Albans, Herts. AL1 1EX. Tel.: (0 04 47 27) 4 03 03.

Beyond, Lector, Court Third Floor, 153 Farringdon Road, London EC1R 3AD. Tel.: (0 04 41) 8 37 28 99.

Bialke-Berendsen-Gliszczynski, Beimoorweg 2-4, 2070 Ahrensburg, Tel.: (0 41 02) 4 39 40.

Bignose, 320 The Knares, Basildon, Essex SS16 5SW, England.

Blue Ribbon, Silver House, Silver Street, Doncaster, South Yorkshire DM1 1HL, England.

Britannia, Unit M28, Cardiff Workshops, Lewis Road, Cardiff C11 5EB. Tel.: (0 04 42 22) 48 11 35, Wales.

Bubble Bus, 87, High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX. Tel.: (0 04 47 32) 35 59 62.

Budgie, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW. Tel.: (0 04 47 42) 75 57 98.

Bug-Byte, siehe Argus Press Software!

C

Camel Micros, Well Park, Willeys Avenue, Exeter, England.

Cascade Games, Harrogate HG1 5BG, England.

CCD, Karin Meyfeldt, Schöne Aussicht 41, 6229 Walluf.

CDS, CDS House, Beckett Road, Doncaster DN2 4AD, England.

CCS, 14 Langton Way, London, SE3 7TL, England.

Central Solutions, 121 London Road, Knebworth, Herts. SG3 6EW, England.

Ce TEC Trading GmbH, Lange Reihe 29, 2000 Hamburg 1.

Chalksoft, 37 Willhowsea Road, Worcester WR3 7QP. Tel.: (0 04 49 05) 5 51 92.

Cheetah Marketing, 1 Willowsbrook, Science Park, Crickhowell Rd, St. Mellons, Cardiff. Tel.: (0 04 42 22) 77 73 37.

Childsplay, 2 Southview Drive, Uckfield, Sussex TN22 1TA. Tel.: (0 04 48 25) 42 02.

Cinemaware: siehe Mirrorsoft!

Clares, 98 Middlewich Road, Rudheath, Northwich, Cheshire CW9 7DA. Tel.: (0 04 46 06) 4 85 11.

Classics, siehe: Elite!

Clwyd Adventure Software, 14 Snowdon Avenue, Bryn-y-Baal, Nr Mold, Clwyd CH7 6XZ, Wales.

Comidos Software, Krefelder Str. 289, 4100 Duisburg-Rheinhausen.

Computer Novels: siehe American Action!

Computer Concepts, Gaddesden Place, Hemel Hempstead, Herts, HP2 6EX. Tel.: (0 04 44 42) 6 39 33.

Computer-Service, Thomas Müller, Postfach 2526, 7600 Offenburg, Tel.: (07 81) 7 69 21.

Computer Shop, Landsbergerstr. 104, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.

Computer Soft, P. Nethercot, 2 Chantry Close, Sunderland SR3 25L.

Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.

Comsoft (ComSOFT), Fuggerstr. 4, 8901 Stadtbergen 2.

CP Software, 15 Despard Road, London N19 5NP, England.

Creative Sparks, Thompson House, 296 Farnborough Road, Farnborough, Hants. Tel.: (0 04 42 52) 54 33 33.

CRL, CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD. Tel.: (0 04 41) 5 33 29 18.

CSJ Computersoft, An der Tiefenriede 27, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 88 63 83.

D

Database Software, Europa House, 68 Chester Road, Hazel Grove, Stockport, Tel.: (00 44 61) 4 56 83 83.

Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf.

Data Beutner KG, Hauptstr. 10-14, 2217 Kellinghusen, Tel.: (0 48 22) 22 21.

Delta 4 Software, siehe: CRL!

Deltarho Software, 12 Ennersdale Road, London SE13 6JD, England.

Detlev Schwartz, Marschallstr. 4, 8000 München 40.

Digital Integration, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Pemberley, Surrey GU15 3AL, England.

Digital Precision, 91 Manor Road, Higham Hill, London E17 SR4, England.

Digital Research, Hansastr. 15, 8000 München 21.

Dinosaur Software, 41 Cheney Way, Chesterton, Cambridge CB4 1UE. Tel.: (0 04 42 23) 32 22 44.

DK' Tronics, Unit 2, Shire Hill, Industrial Estate, Saffron, Waldon, Essex. Tel.: (0 04 47 99) 2 63 50.

DLM Educational Software, One DLM Park, Allen, Texas, 75002 U.S.A.

Domark, 204 Worple Road, London SW20 8PN. Tel.: (0 04 41) 9 47 56 22.

Döbbelin & Böder, Wickenerstr. 50, 6093 Flörsheim.

Drebenstedt Computerservice, Eisenstr. 1, 4006 Erkrath 2, Tel.: (0 21 04) 3 16 79.

DTM, Bornhofenweg 5, 6200 Wiesbaden.

Duckworth, The Old Piano Factory, 43 Gloucester Crescent, London NW1, England.

Düsi Software, Meisenweg 6, 7073 Lorch.

Durell Software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton TA1 4AB.

DW Software, 62 Lascalles Avenue, Whithernsea, North Humberside, HU19 2EB. Tel.: (00 44 96 42) 20 70.

Dynamics Marketing GmbH, Postfach 112005, 2000 Hamburg 11.

E

EBG, Rosenkavalierplatz 12, 8000 München, Tel.: (0 89) 91 90 47.

Eclipse Software, 79 Ardrossan Gardens, Worcester Park, Surrey KT4 7AX.

EDV-BV GmbH, Wernbergstr. 44, 8473 Pfreimd.

Eidersoft, Hall Farm, North Othendon, Upminster, Essex, Tel.: (0 04 41) 4 78 12 91.

Eigen Software, 45 Bancroft Road, Widnes, Cheshire WA8 OLR. Tel.: (00 44 51) 4 23 62 01.

Electric Dreams, 31 Carlton Crescent, Southampton, Tel.: (0 04 47 03) 31 69 24.

Electronic Won, Postbox 13428, Columbus/Ohio, 43213, U.S.A. Tel.: 6 14 - 8 64 99 94.

Elite Systems Ltd, Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, WS9 8PW, West Midlands, Tel.: (0 04 49 22) 5 58 52.

Endurance Games, 28 Little Park Gardens, Enfield, Middlesex EN2 6 PG, England.

English Software, 1 North Parade, Parsonage Gardens, Manchester M60 1BX, England.

Enterprise Computers GmbH, Sonnenstr. 3, 8000 München 2.

Eurogold, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.

Eurosystem, Parkweg 6, 6717 gn Ede, Holland.

F

Firebird Software, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.

Firstline Software, 206 Great North Road, Eaton, Socon, St. Neots, Cambridgeshire PE19 3EF, Tel.: (0 04 44 80) 2 13 9 69.

Focus, Friesenstr. 14, 3000 Hannover 1.

Fridaysoft, Unit F, The Maltings, Station Road, Sawbridgeworth, Herts, CM21 9JX, England.

F'T'L', siehe: Gargoyle Games!

Axel Fuchs, Gaisbergstr. 36, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 2 66 99.

Fun-Tastic Mail Order, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

G

Gamesoft, Hospitalstr. 6, 6450 Hanau, Tel.: (0 61 81) 25 23 81.

Gargoyle Games, 74 King Street, Dudley, West Midlands DY2 8QB. Tel.: (0 04 43 84) 23 72 22.

Gepo-Soft, Gertrudenstr. 31, 4220 Dinslaken.

Gemini, Gemini House, Concorde Road, Exmouth, EX8 4RS, England.

Gigge Electronics, Schneefernerring 4, 8500 Nürnberg 50.

Gilsoft, 2Park Crescent, Barry S. Glam. CF6 8HD, Tel.: (00 44 46) 73 27 65.

Global Software, Postbox 67, London SW11 1BS, Tel.: (0 04 41) 2 28 13 80.

Golden Games, Heinrichstr. 26, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 34 47 71.

Grand Slam: siehe Argus Press Software!

Gremlin Graphics, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, Tel.: (0 04 47 42) 75 34 23.

GST, 91 Hight Street, Longstanton, Cambridge CB4 5BS, Tel.: (0 04 49 54) 8 19 91.

Joachim Guenster, Mühlenstr. 12, 5431 Boden.

H

ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.

H+B EDV, Olgastr. 1, 7992 Tetnang 1, Tel.: (0 75 42) 63 53.

HCSS, 28 Hitchin Street, Biggleswade, Tel.: (0 04 47 67) 31 88 44.

Heart-Ware GmbH, Mühlbachstr. 7, 6393 Wehrheim 2.

Heimcomputer-Shop, Waldeck Vertriebs-GmbH, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst, Tel.: (0 42 21) 164 64.

Heimsoeth, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5.

Headlines p.r., 23-25 Castlereagh Street, London W1H 5YR, Tel.: (0 04 41) 2 58 39 99.

Hewson Consultants, 56b Milton Trading Estate, Milton Abingdon, Oxon OX14 4RX, Tel.: (0 04 42 35) 83 29 39.

Hisoft, The Old School, Greenfield, Bedford, England.

Ing. W. Hofacker, Tegernseerstr. 18, 8150 Holzkirchen, Tel.: (0 80 24) 73 31.

Hyper Soft, Hauptstr. 44, 5441 Auderath.

I

Ifi, Helmut Stechmann, Sonntagstr. 20, 2152 Horneburg, Tel.: (0 41 63) 21 76.

Imagine Software Ltd, 6 Central Street, Manchester M2 5NS, Tel.: (00 44 61) 8 34 39 39.

Incentive, 54 London Street, Reading, Berks. RG1 4SQ, England.

Infogrammes (Frankreich), 79 Rue Hypolyte-Kahn, 61900 Villeurbanne.

Infogrammes (England), Mitre House, Abbey Road, Enfield, Middlesex EN1 2RQ.

Initiative Managers, 96 Worcester Road, Malvern, Worcestershire, England.

Integral Hydraulik Computer-Division, Am Hochofen 108, 4000 Düsseldorf 11.

Interceptor Micros, Lindon House, The Green, Tadley, Hampshire, Tel.: (00 44 73 56) 7 11 45.

J

Jodan's Software, 68 Dingleberry, Olney, Bucks. MK46 5ET, England.

Joysoft, Humboldtstr. 4, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 6 80 14 03.

K

Kingsoft, Schnackebusch 4, 5106 Roetgen, Tel.: (0 24 08) 51 19.

Gerhard Knupe, Postfach 354, 4600 Dortmund, Tel.: (02 31) 52 80 33.

Koldeweyh, Direct Marketing, Postfach 4164, 7302 Ostfildern 1, Tel.: (07 11) 44 20 03 - 05.

Konami GmbH, Berner Str. 77, 6000 Frankfurt 56

Korona-Soft, Wöstmannweg 6, Postfach 3115, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 4 62 36.

Kosmos, 1 Pilgrims Close, Harlington, Dunstable, Bedfordshire LU5 6LX, England.

Kraml, Degengasse 27/16, A-1160 Wien.

K-Soft, 118 Kingsway, Ossett, West Yorkshire WF5 8HQ, England.

Kuma Computers, 12 Horseshoe Park, Pangbourne, Berkshire, Tel.: (00 44 73 57) 43 35.

L

Labochrome, Rue de Fragnee 173, 4000 Lüttich, Belgien.

Langenscheidt-Verlag, Neusser Str. 3, 8000 München 40, Tel.: (0 89) 3 60 96 - 2 85.

Leisure Genius, 3 Montagu Row, London W1H 1AB, Tel.: (0 04 41) 9 35 46 22.

Lerm Software, Dept. YC, 10 Brunswick Gardens, Corby, Northants, England.

Level 9, siehe Rainbird/Firebird!

Lightning Distribution Ltd, 841 Harrow Road, London NW10, England.

Llamasoft, 49 Mount Pleasant, Taddy, Hants. RG26 6DN, England.

Lothlorian, 222 Regent Street, Liberty House, London W1R 7DB, England.

Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach, Tel.: (0 60 74) 2 92 37.

M

Macmillan Software, 4 Middle Essex Street, London WC2R 3LF, England, Tel.: (0 04 41) 8 36 66 33.

Magnam Products, Highlands, Spencer Wood, Reading, Berks. RG7 1AH, Tel.: (0 04 47 34) 88 31 93.

Magnificent Seven, 21 Upfield, Horley, Surrey, RH6 7JY, England.

Mandarin Adventures, 14 Langton Close, Woking, Surrey GU21 3QJ, England.
Martech Software Communications Ltd, Martech House, Bay Terrace, Pevensea Bay, East Sussex BN24 6EE, Tel.: (0 04 42 73) 69 22 24.
Mascen Software, GBA Cyf 17 Maes, Nott Caerfyrddin, Dyfed SA31 1PQ, Wales.
Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (0 29 21) 7 50 20.
Matoga Software, Nebelhornstr. 46, 8900 Augsburg.
Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond, Surrey TW10 6TF, England.
Metacomco, 26 Portland Square, Bristol BS2 8RZ, Tel.: (0 04 42 72) 42 87 81.
MGA Microsystems, 140 Hightstreet, Tenterden, Kent TN 30 6HT, Tel.: (00 44 58 06) 42 78.
Microdeal Ltd, 41 Truro, Road, St. Austell, Cornwall PL25 5JE, Tel.: (0 04 47 26) 6 80 20.
Micro-Händler, Malmedyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (0 2 61) 66 50 96 – 98.
Micro Music, St. Michaels Chambers, Spurriergate, York Y01 1QR, England.
micro-partner, Westenkamp 26, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 4 63 11.
MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.
Micropool, 4 Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks, RG7 4QW, England.
MicroPro (Micropro), Berg-am-Laim-Str. 127, 8000 München 80.
Micro Prose, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Microsoft, Eschenstr. 8, 8028 Taufkirchen.
Microsphere, 72 Roseberry Road, London N10 2LA, England.
Micro-Tech, 88 Whiteley Spring Crescent, Ossett, West Yorkshire WF5 ORF, England.
Mikro-Gen, Unit 10, The Western Centre, Bracknell, Berks, Tel.: (0 04 43 44) 42 73 17.
Mind Games, siehe: Argus Press Software!
Minerva Systems, 69 Sidwell Street, Exeter, Devon EX4 6PH, England.
Mirrorsoft, Maxwell House, Worship Street, London EC2A 2EN, Tel.: (0 04 41) 3 77 46 00.
Mosaic Software, 187 Upper Street, London N1 1RQ, England.
M & T-Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.
Müller Hard- und Software, Raunstr. 8, 7032 Darmsheim.
Multisoft, Berrenratherstr. 354, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 41 77 89.
Mupados, Unit 11, Llambed Industrial Estate, Tregaron Road, Lampeter, Dyfed SA48 8LT, Tel.: (0 04 45 70) 42 28 77.

N

Nabitchi, Merseyside Innovation Centre, 131 Mount Pleasant, Liverpool L3 5TF, England.
Michael Naujoks, Rottmannstr. 40, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 4 68 85.
Nemesis, 10 Carlow Road, Ringstead, Kettering, Northants, NN14 4DW, England.
New Concepts, c/o S.I.D. Unit 10 Imperial Studios, Imperial Road, London SW6, England.
New Generation Software, Bath BA2 4TD, Tel.: (0 04 42 25) 31 69 24.
Newstar Software, 22 Middleton Road, Brentwood, Essex, England.
Nexus, DSB House, 30 The High Street, Beckenham, Kent BR2 OXW, England.
Nidd Valley Micro Products Ltd., 4AA9 Thorp Arch Trading Estate, Wetherby, West Yorkshire LS23 7BJ, Tel.: Boston Spa (0 04 49 37) 84 46 61.
Novagen Software Ltd, 142 Alcester Road, Birmingham B13 8HS, England.
No Man's Land/Innelec, 110 Bis Avenue du General Le Clerc, 93506 Pantin Cedex, Frankreich.
Nu Wave, siehe: CRL!

O

Ocean Software, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS, Tel.: (00 44 61) 8 32 66 33.
Odin Computers, The Podium, Steers House, Canning Place, Liverpool Merseyside L18 HN, England.
Off The Hook, 841 Harrow Road, London NW10, England.
Omikron, Erlachstr. 15, 7534 Birkenfeld 2, Tel.: (0 70 82) 53 86.
Orpheus, 2 Forehill, Ely, Cambridgeshire CB7 4AF, Tel.: (0 04 43 53) 6 77 24.

P

Palace Software, 275 Pentonville Road, London N1 9NL, Tel.: (0 04 41) 2 78 07 51.
Palantir Products, 60 St. Lukes Road, Bedminster, Bristol, England.
Panda-Soft, Uhlandstr. 195, 1000 Berlin 12.
Personal Computers, Bridge Street, Eversham, Worcestershire WR11 4RY, Tel.: (0 04 43 86) 4 19 89.
Personality Computer Technik, Karlsstr. 63, 7710 Donaueschingen, Tel.: (07 71) 71 34.
Phoenix, 14 Vernon Road, Bushey, Herts WD2 2JL, England.
Pirhanha, Richard Bason, 4 Little Essex Street, London WC2R 3LF, Tel.: (0 04 41) 8 36 66 33.
Players, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW, Tel.: (0 04 47 35 6) 7 16 00.
Power Software-Boutique, Eschersheimer Landstr. 84, 6000 Frankfurt 1, Tel.: (0 69) 59 40 99.
Probe Soft, 155 Mitcham Road, London SW17, Tel.: (0 04 41) 6 72 91 79.
Profisoft, Sutthauser Str. 50-52, 4500 Osnabrück, Tel.: (05 41) 5 39 05.
Psientific, 37 Cottesmore Road, Hessle, North Humberside HU13 9JQ, Tel.: (0 04 44 82) 64 91 87.
Psion, Psion House, Harecourt Street, London W1H 1DT, Tel.: (0 04 41) 7 23 94 08.
PSS Software, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG, Tel.: (0 04 42 03) 66 75 56.
Psygnosis, 1st Floor, Port of Liverpool Building, Pier Head, Liverpool L3 1BY, England.
Pyramide Reo Promotions, 28 Waverley Grove, London N3, England.

Q

Quicksilva, siehe: Argus Press Software!

R

Rainbird, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Reacteur: siehe Ariolasoft!
Real Time Software, Prospect House, 32 Sovereign Street, Leeds LS1 4BJ, Tel.: (0 04 45 32) 45 89 84.
Red Rat Software, Postbox 12, Prescot, Merseyside L35 5HG, England.
Renner Software, Postfach 920, 4440 Rheine, Tel.: (0 59 71) 8 15 92.
Reo Promotions, siehe: Pyramide!
Rino, 1 Orange Street, Sheffield 4DW, Tel.: (0 04 47 42) 75 57 96.
Robcom, siehe: Micro-Händler!
Robico, 3 Fairland, Llantrisant, Mid-Glamorgan CF7 8QH, England.
Robtek Ltd, Unit 4, Isleworth Business Complex, St. John's Road, Isleworth, Middlesex, England.
Romantic Robot, 77 Dyan Road, London NW6 7DR, England.
Roybot, 45 Hullbridge Road, Rayleigh, Essex SS6 9NL, England.
RTS, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer.
Rubicon Computer Systems, 11 Banerdale Road, Sheffield S7 2DJ, Tel.: (0 04 47 42) 58 36 65.
Rushware, Daimlerstraße 11, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 00 40.

S

School Software, Meadowvale Estate, Raheen, Limerick, Irland.
Saga, 2 Eve Road, Woking, Surrey GU21 4JT, Tel.: (00 44 48 62) 2 29 77.
Session Developments, 12 Falmouth Road, Congleton, Cheshire CW12 3BH, Tel.: (0 04 42 60) 27 99 21.
Silver Soft, Studio 7D, Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD, Tel.: (0 04 41) 9 85 56 14.
Simtron, 4 Clarence Drive, East Grinstead, West Sussex RH19 4RZ, England.
Sinclair Deutschland, Jürgen Schumpich, Jägerweg 10, 8012 Ottobrunn, Tel.: (0 89) 6 09 50 74.
Sinclair Research, Milton Hall, Milton, Cambridge, England.
Smiling Software, 26 Dale Road, Marple, Stockport SK6 6HA, Tel.: (00 44 61) 4 27 52 45.
Softek International, 12/13 Henrietta Street, London WC2E, England.
Softfirm, 21 Ashbourne Way, Thatcham, Berks. RG13 4SJ, England.
Softtraining, Fasangartenstr. 4, 8000 München 83.
Software Projects, Bearbrand Complex, Alerton Road, Woolton, Liverpool L25 7SF, Tel.: (0 04 4 51) 4 28 93 93.
Software Technologies Deutschland, Bernt-Nottke-Weg 19, 8000 München 81.
Sparklers, CSD, Unit B 11, Armstrong Mall, The Summit Centre, Southwood, Farnborough, Hants. GU14 ONP, England.
Star Division OHG, Zum Elfenbruch 1, 2120 Lüneburg.
St. Bride's School Software, Burtonport, County Donegal, Irland.
Superior Software, Regent House, Skinner Lane, Leeds LS7 1AX, England.
Super Soft, Winchester House, Canning Road, Wealdstone, Harrow, Middlesex HA3 7SJ, Tel.: (0 04 41) 8 61 11 66.
Sybex-Verlag, Postfach 300961, 4000 Düsseldorf.

T

39 Steps: s. Ariolasoft!
Talent Software, Curran Buildings, 101 St. James Road, Glasgow G4 ONS, Schottland.
Tasman, Springfield House, Uyde Terrace, Leeds LS2 9LN, England.
Tatung Einstein Ldt., Stafford Park 10, Telford, Shropshire TF3 5AB, Tel.: (0 04 49 52) 61 31 11.
TBD, Units 18-20, Rosevale Road, Parkhouse Industrial Estate, Newcastle under Lyme, Tel.: (0 04 47 82) 62 03 21.
Team Mate Software, Debden Green, Saffron Walden, Essex CB11 3LX, Tel.: (0 04 43 71) 83 08 48.
The Edge, 31 Maiden Lane, Covent Garden, London WC2E 8HL, Tel.: (0 04 41) 2 40 14 22.
The Games Software, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11.
Thor, siehe: Rainbird!
Thorn EMI, Maarweg 231-233, 5000 Köln 30.
Time-Soft, Sophienstr. 32, 7000 Stuttgart 1.
Topaz Computer Systems, 70 High Street, Saxilby, Lincoln LN1 2HA, England.
T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (09 11) 28 82 86.
Trinity Software, 117 Birchfield Road, Perry Bar, Birmingham B19 1LL, England.

U

Ubi Soft, 1 Voie Félix, Eboué, 94000, Creteil, Frankreich. Tel.: (00331) 43392321.
Ultimate Play The Game, Ashby-De-La-Zouch, Leicester LE6 5JV, Tel.: (0 04 45 30) 41 14 85.
Ultrasoft, Vennhauser Allee 218, 4000 Düsseldorf 12.
U.S. Gold, Daimlerstraße 11, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 00 40.

V

Vannin, 133 Boroughbridge Road, York Y02 6AA, England.
Vidipix, 125 Occupation Road, Corby, Northants, NN17 1EG, England.
Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, 119 Portobello Road, London W11 2DX, Tel.: (0 04 41) 7 27 80 70.
Vobis, 4100 Aachen, Tel.: (02 41) 50 00 81.
Vortex Software Ltd, Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham E6 7AX, England.*

W

War on Want (Hilfe für Dritte Welt), Three Castles House, 1 London, Bridge Street, London SE1 9UT, Tel.: (0 04 41) 4 03 22 66 – nach Toby Robinson fragen!
Weeske Computer Electronic, Potsdamer Ring 10, 7150 Backnang.
Peter West Records, Am Heerdter Hof 15, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: (02 11) 50 21 31.
Dipl.-Ing. Ulrich Weyers, Dahlienweg 12, 4800 Bielefeld.
Willow Software, The Willows, Wrington Lane, Congesbury, Bristol BS19 5BQ, England.
Witch Systems AG, Eidmattstr. 36, 8032 Zürich, Schweiz, Tel.: (0 04 41) 12 51 14 15.
Wizard Computer Games, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, Tel.: (0 04 47 42) 75 29 12.

X

XRI, 10 Sunnybank Road, Sutton Coldfield, West Midlands, Tel.: (0 04 4 21) 3 82 60 48.

Z

ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.

Das ASM-Inserentenverzeichnis:

Die nächste Ausgabe erscheint am 23. 2. 87
Anzeigenschluß für das Heft 4/87 ist der 20. 2. 87